ÚJ GÉP HELYETT: BŐVÍTÉS! Okos cserék: szuper teljesítmény a lehető legkevesebb pénzből.

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU

VILÁGELSŐKÉNT A GURUBAN!

NEED FOR SPEED SHIFT

AMIRE 4 ÉVE VÁRUNK!
Megújul a mostanában gyengélkedő széria

ESS 3.0
Ingyen kódok minden hónapban

F.E.A.R.2

A FÉLELEM VISSZATÉR

THE GODFATHER2

Építs saját családot! Mutasd meg, hogyan dolgozik egy igazi gengszter!

TELJES JÁTÉK A DVD-N
Port Royale 2 - magyar változat

1895 Ft 2009. 03.
9 771217 638003 09003

VIDEOTESZTEK!
Saints Row 2, Conquest, Halo Wars, The Godfather 2, Naruto 2…

40% KEDVEZMÉNY!

CHIP MAGAZIN ÉVES ELŐFIZETÉS 12 SZÁM 14 400 FT-ÉRT!

Éves CHIP magazin előfizetés: 14 400 Ft
Megtakarítása: 9540 Ft.
Ajánlatunk új előfizetésekre érvényes!

A megrendelés menete:

1. **Keresse fel honlapunkat!**
   www.itmediabolt.hu
2. **Töltse ki az online megrendelő lapot!**

Ajánlatunk kizárólag új előfizetésekre érvényes!
Az előfizetés a DVD mellékletes CHIP magazinra és
12 lapszámra vonatkozik.
Az akció csak február 1. és február 28. között,
a www.itmediabolt.hu weboldalon leadott megrendelésekre érvényes.
Befizetési határidő, feldolgozástól függően, de legkésőbb március 20.

További információ:
06 (1) 577-2600
mpb@motorpresse.hu
www.chiponline.hu

CHIP ONLINE hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Takáts Zoltán (SkiTZ) ztakats@motorpresse.hu
Korrektor: Gózon Eszter (Csiga)
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

Lapigazgató: Forgách Katalin
Hirdetési igazgató helyettes: Gál Tamás
Marketing: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés:
Varga Annamária, Törő István
A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel
Ügyvezető igazgató:
Hannes Ludwig

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
MATESZ print-audit Kiadványunk példányszámát a Matesz hitelesíti
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft   Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

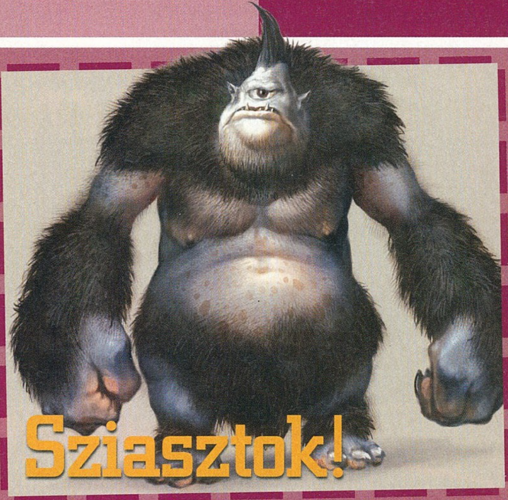
Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!



Sziasztok!

Csalódtatok a Vistában? Mi is! De nagyon! Szó nélkül félre is tettük, maradt a jó öreg XP, amivel az élet a 2009-es digitális világban kicsit olyan, mintha egy tíz éves tuningolt Opel Astrával száguldoznánk... Jó-jó, de lehetne ennél sokkal jobb is!

Szerencsére a helyzet kínosságát a Microsoft is érezte, így pénzt és fáradtságot nem kímélve, minden tech mágust a központba gyűjtve véghezvitte az év nagy dobását: idő előtt elkészült a Windows 7. És lám: az új Windows jobb, szebb, gyorsabb, használhatóbb mint a Vista. Röviden összefoglalva: itt az operációs rendszerek csúcsmodellje, Ferrarija, amit végre minden játékosnak érdemes telepítenie, mert legalább olyan látványos és szép, mint az Apple OSX-e, biztonságos mint egy Linux és végre a driverekkel sincs gond. De ami a legjobb: a Windows 7 beta változatát – a Guru DVD-jéről telepítve – most te is kipróbálhatod és fél évig teljesen ingyenesen használhatod. Nekünk nagyon tetszett, csatlakozz te is az elégedett felfedezők folyamatosan bővülő táborához!

A másik jó hírünk, hogy sikerült végre szupertitkos ügynökké képeznünk Miguelt, aki pár hete sikerrel hatolt be az EA londoni irodájába és szerzett a világon elsőként információkat a NFS legújabb részéről (nem is egyről, rögtön háromról!). A Shifttel a fejlesztők nem titkoltan a gyengén sikerült előző részt igyekeznek majd feledtetni. Hogy mindez sikerül-e nekik? – kiderül a 22. oldalunkon.

Természetesen februári számunkból nem maradhatott ki a F.E.A.R. folytatása sem, így aki bírja idegekkel, az tovább borzonghat, és hogy a hardverárak se vigyenek senkit a sírba, egy sor zseniális tippel is szolgálunk: hogyan bővítsd a géped a lehető legkevesebb pénzből és érd el a lehető legnagyobb teljesítményt.

A GURU LEGYEN VELETEK!

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik csütörtökön!

A pcguru következő száma 2009. MÁRCIUS 12-én jelenik meg!

»Tartalom

2009/03

050

»Szokatlan történettel operáló FPS, amiből csak néhány apró hiba miatt nem vált igazi gyöngyszem. Hogy mik azok? A tesztből minden kiderül!

022

»Minden jel szerint világpremier: exkluzív információk az NFS-sorozat megmentőjéről, a Shiftről!

088

»RTS konzolon? A válasz röviden: igen! Hosszabban? Olvasd el a tesztet!

»Bemutató

018 Dark Void
020 Overlord 2
022 Need For Speed: Shift
026 Venetica
028 EA-összeállítás
029 Battleforge
030 Spore Galactic Adventures
031 Red Alert: Uprising
032 Godfather 2
038 Guitar Hero: Metallica
040 Ilyen volt – ilyen lett
044 Ride to Hell

»Teszt

046 F.E.A.R. 2 Project Origin
050 Cryostasis: The Sleep of Reason
052 Bolt
054 Silent Hill: Homecoming
058 Fallout 3: Operation Anchorage
060 LotRO: Conquest
063 MLB Front Office Manager
064 Saint's Row 2 Tippek-trükkök
068 A Stormregion-sztori

»Konzol

082 Smackdown vs Raw
084 Skate 2
086 Naruto 2: Broken Bond
088 Halo Wars

»Hardver

098 Adj király koronát!
100 Nagygenerál
102 CES 2009
104 HW Bemutató
106 Hétköznapi harcosok
107 Támad az AMD
108 ASUS Eee B202
109 Windows 7
110 Mobiljáték
111 Guru ÁlomPC
112 Homok a gépezetben

»Rovatok

072 Top 5 Classic
074 Futottak még
076 Gondolatébresztő
078 Nosztalguru
118 Levrov
122 Külvilág

032

»Egyelőre csak előzetest közölhetünk a Godfather 2-ből, de az információk egyenesen az EA főhadiszállásáról jönnek.

058

»Fallout 3 jéggel – rázva, nem keverve...

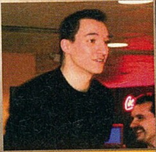
046

»Egy nappal utánunk jelenik meg a F.E.A.R. 2 – még időben kiderül, érdemes-e rohanni a boltba!

A CES-en idén is rengeteg számítástechnikai újdonságot mutattak be. Rád milyen hardver volt a legnagyobb hatással eddig életedben?

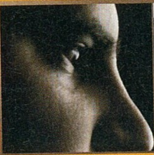
Shoebaron

Egyértelműen a C-64. Olyannyira, hogy manapság képes vagyok a legendás klasszikusok végigjátszásait könnyes szemmel nézegetni a Youtube-on. Azért a sort folytatnám a 3dfx-szel, a xbox360-al és az iphonenal... Ezek mind visszaadták a hitemet a technológiában.



Bate

Azt hiszem nálam a wifi router hozta a nagy áttörést (no meg Miguel, aki beállította). Nincs is jobb annál, mikor ébredésnél kihúzod a párna alól a Macbookot és már olvasod is a leveleket, a híreket, és még a kávé mellett megszülethet az első blogbejegyzésed...



Miguel

A többiek nyilván mindenféle grafikus kártyát meg egyéb drága hardvert mondanak majd, de nem érdekel: én egyszer vettem egy összecsukható, USB-s asztali ventilátort. Azóta lehet bármilyen meleg nyáron, az én arcomat mindig friss szellő simogatja.

Chris

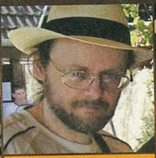
Egyértelműen a 3Dfx első változata. Amikor megláttam, hogy a Tomb Raider és a Quake milyen jól néztek ki vele, teljesen lepadlóztam. Minden pénzt félretettem, hogy be tudjak szerezni egy olyan kütyüt, pedig akkoriban alig volt játék, ami támogatta.

Joc

Egy magyar számítógép, amiről valószínűleg soha nem hallottatok. Primónak hívták, mai szemmel nézve primitív volt (pár KB memória, 192x256 képpontos felbontás – feketefehérben, stb), de általános iskolában minket ezen keresztül csapott meg a technika szele, mert a C64 akkor még csak álom volt.

Nightbagoly

A TFT monitorok megjelenése volt a legemlékezetesebb pillanat. Annak idején rengeteg lanpartyra jártam, amelyek közül nem egy azért hiúsult meg, mert nem voltam képes kocsit szerezni a nagy dög CRT-k elszállítására, így egy csapásra beleszerettem a lapos és szinte pehelykönnyű jószágokba...

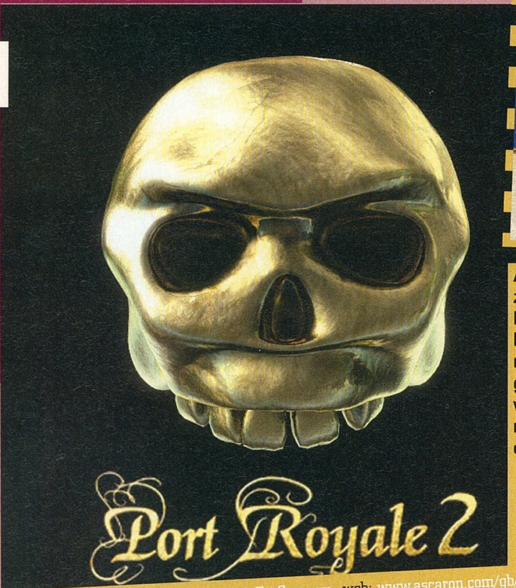


Kredenc

Az első gépem, egy ZX Spectrum 48k, majd az első PC-m, egy 486 DX4-100, aztán az első CD-ROM, az első 3D-s gyorsítókártya, majd az első CD-író. Azóta egyre nehezebben tartom a lépést a fejlődéssel. Hiába, ilyenkor látszik, hogy nem vagyok egy mai gyerek...

Ricco

Mivel nem vetem meg a kaszinókat, bámulatos fejlődésként éltem meg a kártyakeverő-automaták megjelenését. Egy hátránya van csak a dolognak: mostantól nem lehet arra fogni a rossz szériát, hogy a krupié nem keveri meg alaposan a paklit – muszáj ésszel játszani.



Azt hiszem, a Guru teljes játékainak változatosságát nem érheti panasz – a múlt havi kalandjáték után most egy vérbeli kalózos-kereskedős stratégiai programot hozunk el nektek, ráadásul jó szokásunkhoz híven, magyarul. A Port Royale 2 tökéletes folytatása volt az első résznek, ráadásul a kritikusoknak és a vásárlóknak is nagyon tetszett... de vajon miért?

írta» NIGHTBAGOLY

fejlesztő: Ascaron »kiadó: Ascaron \ Tri Synergy »web: www.ascaron.com/gb/portroyale2

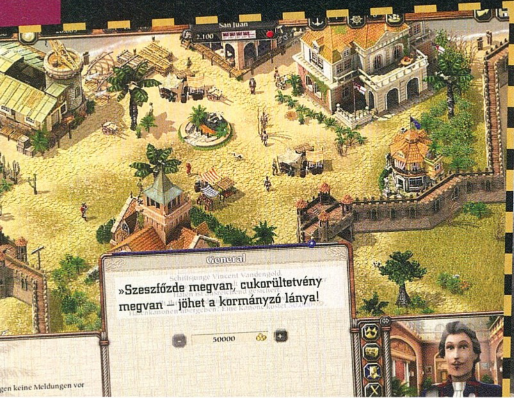
A 17. században járunk, a karibi térségben. Négy nagyhatalom (a spanyolok, az angolok, a hollandok és a franciák) gyűrik egymást – a tét az, amelyért mindenki küzdött, küzd, és küzdeni is fog: a hatalom, vagyis a pénz. A zűrzavaros intrikák és háborúk közepette bárki felemelkedhet a semmiből, de legalább ilyen könnyű visszajutni a startvonalra. A Port Royale folytatásában egy olyan embert alakítunk, aki megfelelő kezdőtőkével megpróbál a lehető legtöbb hasznot lefölözni, nemzetektől és hatalmaktól függetlenül. Vágjunk is neki!

TENGERRE!

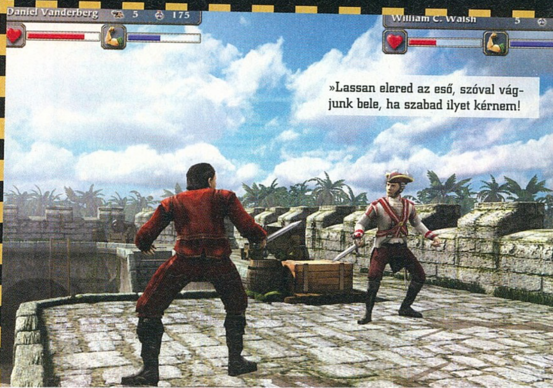
A grafikát (bár a program nem tegnap jelent meg) feltétlenül a hangulatos jelzővel kell illetnünk – a rajzfilmszerű megjelenítés tökéletesen asszisztál a mesebeli hangulathoz. Szót kell emelni a zene és a hanghatások mellett is, ha valamivel sikerült a témát megragadni, azok feltétlenül ezek. Technikai oldalról viszont muszáj szóba hozni az irányítást, ami minden kétséget kizárólag az első, és egyben legnagyobb negatívuma lehet a szoftvernek. Azok, akik szeretnek csak úgy durrbele-módra elmerülni egy játékban, hamar fel fogják adni a Port Royale 2-t, és ezzel életük egyik legnagyobb hibáját követik el. A milliónyi grafikon, kimutatás és felbukkanó ablak elsőre átláthatatlannak tűnhet majd, azonban ahogy egyre többet játszunk, úgy válik egyre inkább kézenfekvőbbé a dolog, végül pedig ráérezhetünk, hogy ami elsőre bonyolultnak tűnt, valójában a lehető legegyszerűbb megvalósítás volt – a rengeteg lehetőség miatt ennyi dologra kell odafigyelni.

TAT AZ, NEM HÁTSÓ

Ugyanis lehetőségünk van dögivel: a már említett négy náció közel hatvan városa lelhető fel a tengeráztatta partok között, amelyeket ráadásul ahogy egyre jobban belejövünk a dolgokba, akár meg is hódíthatunk – határ gyakorlatilag tényleg nincs, hiszen a program igazi sandbox, nem létezik valódi végcél: ha végigjátsszuk a nyolc tanulóküldetést, onnantól fogva mienk az egész világ! Kezdetben hihetetlennek tűnik majd, hogy az egész térség uraivá válhatunk. A semmiből indulunk, lepukkant bárkánk éppen csak arra lesz jó, hogy minimális kereskedelmet folytassunk. (Ez a funkció magától értetődő módon működik – felkeresünk területeket ahol termelnek valamit, bevásárolunk, majd eladjuk olyanoknak, akiknél igény van az adott árucikkre.) Az üszkálás már ilyenkor sem unalmas – főképp azért, mert a vízen és a környező



»Szeszfőzde megvan, cukorültetvény megvan – jöhet a kormányzó lánya!



»Lassan elered az eső, szóval vágjunk bele, ha szabad ilyet kérnem!

városokban zajlik az élet, és bizony már eleinte is meggyűlhet a bajunk a konkurensekkel, illetve a kalózokkal – a jó szél és a bősz imádkozás nagyon sokat segíthet. Aztán, ahogy az idő telik, a pénzünk pedig gyarapszik, a komplett flotta megalkotása mellett – amelybe 16 eltérő hajótípusból válogathatjuk majd ki a kedvünkre valókat! – saját városunk felvirágoztatásába is belekezdhetünk, itt pedig már valóban megvillan a stratégiai jelző: termelőépületeket, házakat, és egyéb építményeket emelhetünk, amelyek mind-mind segíthetnek minket ellátni pénzzel, amelyre – bizonyára már kitaláltátok – mindig szükség lesz. A városépítgetés azonban közel sem statikus módon zajlik – immáron bármikor, bárki elfoglalhatja a vérrel és verejtékkel felépített falvainkat, úgyhogy a védelemre is megfelelő energiákat kell fordítani – mint minden, magára valamit is adó sandbox-RTS-ben, itt is működik a defenzív taktika, tehát ésszerű kompromisszumokkal, szerződésekkel, vagy csak jó taktikával minimális számú csata megvívásával is előrébb juthatunk. Lehet tehát kereskedni – sőt, szinte kötelező – és várost építeni, ezek alapján azonban a Port Royale 2 hamar megunható lenne, ezért magától értetődő módon millióny más lehetőségünk is van. Kikötők kocsmáiban kártyázva újabb embereket ismerhetünk meg, a városházákon küldetéseket vehetünk fel és oldhatunk meg, sőt, akár a halálfejes zászlót hadiflottánk árbocára húzva bizony kalózkodhatunk is. Természetesen minél több rossz fát teszünk a tűzre, annál inkább meggyűlhet a bajunk a nagyhatalmakkal – de okosan játszva, trükkös szerződéseket kötve, vagy akár csak semleges ellenfeleket megtámadva is hamar rettegetté válhatunk, mindezt úgy, hogy közben a négyből legalább hárman nagyon jóban vannak velünk. Lehetőség: ez a kulcsszó a Port Royale második részével kapcsolatban. Miközben városunkat, később városainkat tutujgatjuk, flottánkat fejlesztjük és az ellenségeket próbáljuk meg átnevelni (hiszen a nemzeteken kívül véletlenszerűen komplett kalózfészkek is felbukkanhatnak, amelyek, ha nem rendezzük le őket időben, hamar a fejünkre nőnek majd!), csak úgy repül az idő.

COMPUTER PIRACY

Bevallom, engem ez idáig nem nagyon érintettek meg az ilyen játékok, most azonban, hogy kiutalták nekem, rádöbbentem, hogy tulajdonképpen a váltakozó lehetőségek miatt ilyen nem létezik: miután az ember azt csinál, amit akar, ha a terület és az idősík bejön egy picit (márpedig kinek ne jönne be?), bárki képes hosszú órákra, sőt, napokra elmerülni a programban. A millióny felbukkanó szöveg és információ természetesen igen komoly gátat vethetne az angollal kevésbé kacérkodók számára – ezt azonban a hihetetlenül igényes magyar felirat egy huszárvágással áthidalja. Javaslom mindenkinek, még azoknak is, akik fórumainkon reflexből, már látatlanban lehúzták a játékot, hogy tegyenek vele egy próbát – csak aztán meg ne lepődjenek, hogy a „no csak még egy kicsit erősítem ezt a flottát!" felkiáltások tömkelege után hirtelen hajnali háromra jár az idő..«

MINIMUM KONFIGURÁCIÓ:

700MHz-s processzor,
128 MB RAM,
700 MB szabad hely,
32 MB VGA
DirectX 9

»TÁMADNAK A KALÓZOK«

A kalózok, illetve az ő koruk mindig is népszerű téma volt – először könyvekben és magazinokban, később az ezüst vásznon, majd a videojátékok terjedésével a televíziók, illetve monitorok képernyőin is. Az első, és legismertebb „kalózos" címek egyike egyértelműen a Sid Meier nevével fémjelzett Pirates!, amely akár csak a Port Royal, a stratégiai vonalon mozgott, de találkozhattunk a falábúakkal ügyességi (Donkey Kong Country 2), akció (Pirates of the Caribbean), és természetesen kaland (Monkey Island széria) formájában is. Kalózok tehát voltak, vannak, és remélhetőleg – ha csak digitális formában is – de lesznek is!

DVD-TARTALOM

Túlzás nélkül állíthatjuk, hogy hihetetlenül ütős számot sikerült összeállítanunk ebben a hónapban. Az még csak hagyján, hogy bemutatjuk az új Need for Speedet, magazinunk mellé csomagolunk egy nagyszerű magyar nyelvű stratégiai játékot, de még egy kipróbálható Windows 7 bétát is sikerült felpasszíroznunk korongunkra, nem beszélve a szokásos demókról és PCG Live videótesztjeinkről, melyeket most is megtalálhattok DVD-mellékletünkön.

írta» CHRIS

Játékdemók

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

A rettegés szerelmeseinek legnagyobb örömére valamikor mostanság érkezik a boltok polcaira a horror-FPS-ek királyának is számító FEAR 2, amelynek most befutott méretes demója is. A játék ott folytatódik, ahol az első rész véget ért: egy óriási nukleáris robbanás után térünk magunkhoz, ahol rögtön bizarr látomások kezdenek gyötörni minket. Még időnk sincs felocsúdni a látottakból, máris katonák törnek életünkre, akiket a legkülönfélébb fegyverekkel küldhetünk az örök vadászmezőkre. A kipróbálható verzióban négy-öt féle fegyvert és az első pálya átalakított változatát vizslathatjuk meg.«

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 2.8GHz / 1GBMB RAM / 256MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (Nvidia Geforce 6800+ / Ati Radeon X700+)

Web: http://www.whatisfear.com/

DEFENSE GRID

A vékonyabb pénztárcával rendelkezők számára kínál szórakozást a Defense Grid, amely egy olyan stratégiai játék, amelyben különféle védelmi tornyokat kell felhúznunk a folyamatosan támadó ellenfelek megállítására (sokak számára ez bizonyára ismerős lehet a Starcraft vagy a Warcraft 3 mod-okból). Barátságos méretének, látványos grafikájának és utánozhatatlan hangulatának hála sokak szívébe lopta már be magát a játék, aminek most megjelent demójában ti is próbára tehetitek magatokat.«

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 1.8GHz / 512MB RAM / 128MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (Nvidia Geforce 6100+ / Ati Radeon 9600+)

Web: http://defensegrid.hiddenpath.com/

PUZZLE QUEST: GALACTRIX

Az előző Puzzle Quest-rész után teljesen szakítanak a készítők az alapokkal, s egy majdnem teljesen újfajta logikai játékkal rukkolnak elő. Ezúttal a kard és a mágia helyét a hideg űr, a lézerfegyverek és a protontorpedók veszik át, mivel a játékban egy űrhajó irányítását kapjuk feladatul. Természetesen a csaták ezúttal egy logikai táblán dőlnek el, ahol egyforma színeket kell csoportosítanunk a győzelem érdekében. A demóban megismerkedhettek az alapokkal, s betekintést nyerhettek a teljes verzió minden aspektusába.«

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 2.0GHz / 512MB RAM / 128MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (Nvidia Geforce 4+ / Ati Radeon 8000+)

Web: http://www.puzzle-quest.com/

Windows 7 Beta 1

Számtalan szépet és jót hallottál már a Microsoft hamarosan elkészülő operációs rendszeréről, a Windows 7-ről, és szeretnéd te is kipróbálni azt? Most itt az alkalom, ugyanis a PC Guru DVD-mellékletére felkerült az első publikus béta változat, amit bárki kipróbálhat! Bizonyára sokan tudjátok, hogy a Vista nem túl szerencsés debütálása után a redmondi cég gőzerővel dolgozik, hogy kiköszörüljék a hírnevükön esett hatalmas csorbát. Ha minden igaz, még idén megjelenhetnek a Windows legújabb verziójával, aminek béta változatát most ingyenesen kipróbálhatjátok. Ehhez nincs is más dolgotok, csak követni a DVD-mellékletünkön található utasításainkat, amelyben lépésről-lépésre eláruljuk, hogyan telepíthetitek fel gépetekre az új rendszert. «

ESET Smart Security

E havi kód: C64ESE Érvényesség: 2009. 04.

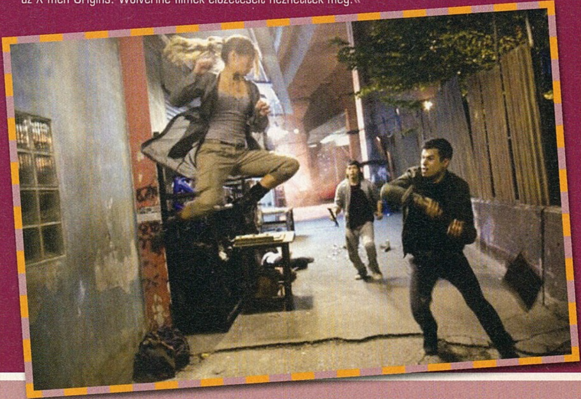
Idén is szeretnénk, ha biztonságban tudnátok PC-tek a különféle vírusok és egyéb kártevők ellen, ezért az Eset Smart Security ingyenes változatával térünk vissza, aminek hála egy komoly tűzfallal, adware- és vírusvédelemmel láthatjátok el számítógépeteket. Ha nem rendelkezel internetkapcsolattal a regisztráláshoz, jó pár alternatívát kínálunk számodra Turkáló könyvtárunkban, ahol a világ legjobb és legnépszerűbb ingyenes programod találjátok, köztük olyanokkal, mint a díjnyertes Spybot vagy a Comodo Firewall Pro. «

Shareware játék

Chicken Invaders 3: Christmas Edition / A csirkék továbbra sem nyugszanak és ismételten igyekeznek bevenni békés galaxisunkat. Ám ezt mi nem hagyhatjuk, így a karácsonyi köntösbe bújtatott Chicken Invaders harmadik folytatásában ismételten megtisztíthatjuk az űrt a tollas ellenfelektől! A széria hagyományait követve a program a klasszikus Space Invaders alapjain halad. A cél a látóterünkbe érkező csirkék lelövése, ami eleinte könnyű feladat lesz, ám a nehézségi szint emelésével bizony sok fejfájást okoz majd nekünk. A grafika kellemes, 3D-s hatásokkal van megtömve, ráadásul az akciódús játékmenet még inkább képes elfeledtetni velünk az idő múlását.«

PCG Live

Bár nem álltunk túl jól tesztelhető játékok terén, így is sikerült videót rögzítenünk öt játékból, melyeket szokás szerint alámondással láttak el kedvenc szerkesztőid. Jelen tesztünk alanyai a Bolt, a Saint's Row 2, a Lord of the Rings: Conquest, a Mount & Blade, és a Rise of Argonauts voltak. Emellett hagyományos mozibemutatóinkra is jutott hely, és jó szokásunkhoz híven most sem voltunk restek azokat magyar felirattal ellátni. Ez alkalommal a 9, a Killshot, a Street Fighter, a The International, a The Last House on the Left és az X-men Origins: Wolverine filmek előzeteseit nézhetitek meg.«



» TELJES TARTALOM «

»Játékdemók: Defense Grid / F.E.A.R. 2: Project Origin / Puzzle Quest: Galactrix

»Shareware játékok: Chicken Invaders 3: Christmas Edition / Azteca / Fairy Jewels / Finding Doggy / House of Wonders the Kitty Kat Wedding / Mr. Biscuits: The Case of the Ocean Pearl / Mushroom Age / Totem Tribe / Turtix Rescue Adventure / Westward III: Gold Rush

»Ingyenes játékok: Mini Golf Maniacs / AfterBurner / Dizzy Lost Island

»Játékelőzetesek: Crimecraft / DC Universe Online / Empire: Total War / FUEL / Godfather 2 / Monsters and Aliens / Stormbirds / Tom Clancy's HAWX (3db)

»Javítások: Fallout 3 v1.1.0.35 / Grand Theft Auto IV v1.0.20 / Mirror's Edge v1.01

»Mozielőzetesek: 9 / Killshot / Street Fighter / The International / The Last House on the Left / X-men Origins: Wolverine

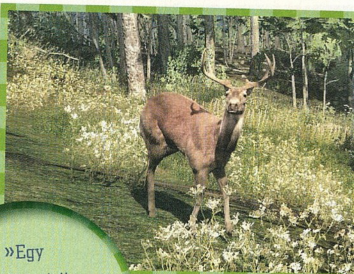
»PCG Live-tesztek: Bolt / Rise of the Argonauts / Saint's Row 2 / Mount and Blade / Lord of the Rings: Conquest

»Háttérképek: Halo Wars (2db) / Bionic Commando / FEAR 2: Project Origin / Empire: Total War (2db) / Mirror's Edge / Lord of the Rings: Conquest / Tom Clancy's: HAWX / Warhammer 40k: Dawn of War 2 / Cryostasis / Saint's Row 2 (4db)

»Turkáló: Számítógép-védelem: Ad-Aware 2008 v7.1.0.11 (frissített definíciós fájlokkal) / AVG Anti-Virus 8.0.176 / Avira AntiVir Personal v8.2.0.337 / Comodo Firewall Pro v3.5.57173.439 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített definíciós fájlokkal) | CD/DVD írás: Burn4Free v4.6 / Ashampoo Burning Studio v6.75 / DeepBurner v1.9 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v8.12 és nVidia Forceware 181.22 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: Total Commander v7.04a / 7Zip v4.62 | Képkezelés: Hypersnap v6.31.01 / IrfanView v4.23 / Paint.NET v3.36 / SnagIt v9.1.0 / XnView 1.95.4 | Multimédia: CDEx 1.5.1 / K-Lite Codec Pack v4.5.3 / Quicktime Player v7.6 / RocketDock v1.3.5 / VobSub v2.23 / WinAmp 5.541 / XviD v1.1.3 codec | Rendszer: Smart Defrag v1.10 / Glary Utilities v2.10.0.662 | Egyéb: OpenOffice v3.0.0 Magyar

»The Hunter

»fejlesztő: Avalanche »kiadó: emote »megjelenés: 2009. eleje

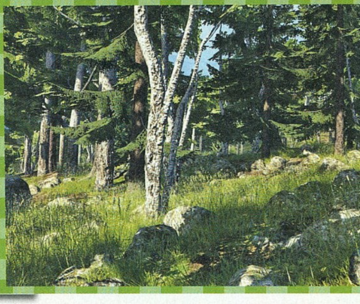


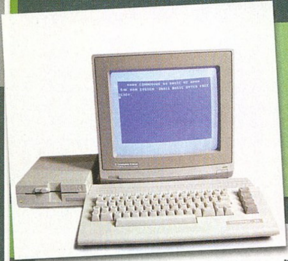
»Az év egyik legfurább játéka lesz a Zeno Clash, az már biztos…

Pont az előző szám „Futottak még"-jében ígértem meg, hogy nem lesz többet szó vadászjátékokról addig, amíg valami látványos fejlődés be nem következik, és tessék: itt a The Hunter, egy vadász-MMO. A képeken látszik, hogy a játékélményt a közösségi portálokkal keresztező programnak a látvány miatt sem kell szégyenkeznie, sőt, a játékmenet élethűségére bizonyíték az a tény, hogy a közelmúltban az egyik legpatinásabb észak-amerikai vadászszervezet, a Boone and Crockett Club is a nevét adta az akcióhoz, és mivel ezt az egyesületet még maga Theodore Roosevelt alapította 1887-ben, kicsi a valószínűsége, hogy minden jöttment játékot reklámoznának. Ez utóbbi információ a reklámértéken túl is sokat jelent, ugyanis mutatja, mennyire élethű szimulációt kapunk a játékban. A kiadott sajtóközlemény szerint a monitor előtt kapott élmény persze közel sem helyettesítheti a vadászat és a természetjárás való életben megtapasztalt jótékony hatásait, viszont így legalább az is tanulhat valamicskét erről a sportról és életmódról, akinek amúgy erre nem lenne lehetősége (ez alatt valószínűleg azt értik, hogy az etikára fittyet hányó, össze-vissza gyilkolászó játékost hamarabb tiltják ki, mintsem annyit mondhatna: kviddics).

A játék maga csak interneten keresztül lesz játszható, a bejárható terület és az állatok lemodellezéséért a Just Cause fejlesztői és az Avalanche motor felelnek. A már említett közösségi élményt több oldalról is megközelíthetjük: egyrészt az itthon is ismert ismerősgyűjtő-oldalak mintájára haverokat jelölgethetünk be, illetve saját blogunkban adhatjuk a világ tudtára, hogy is zsákoltuk be azt a hatalmas medvét, amivel új észak-amerikai rekordot állítottunk fel.«

»Egy számig tartott a vadászszimulátorokkal kapcsolatos fogadalmunk«

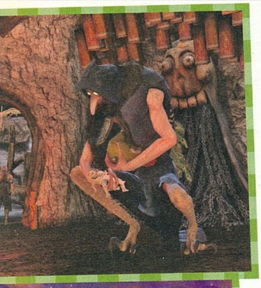


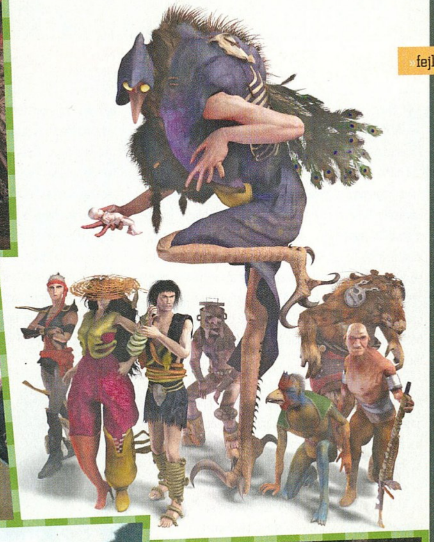


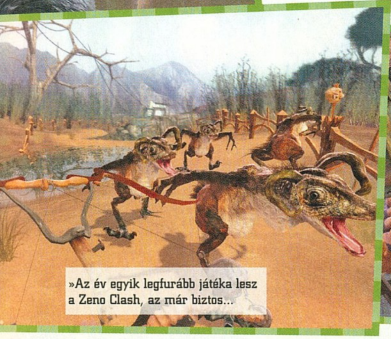
C-64 »« ÁlomPC

»Mivel az elmúlt években szinte mindenki csak a PC vs konzol csatában tud gondolkozni, úgy döntöttünk, ideje nyitni egy második frontot: gyermekkorunk (illetve]{redenc és Ricco kései fiatalságának) kedvence, a Commodore 64 megérdemli, hogy megmérkőzzön azzal, aki a babérjaira tör. Bár a küzdelem durva túlerő ellen megy, az öreg harcos talán villant valami igazán meglepőt, hogy bebizonyítsa: a tapasztalat számít, nem a futott kilométer.

»A Blizzard nyerte a Glider farmbot készítői ellen folytatott, több éven keresztül húzódó pereskedést







»Az év egyik legfurább játéka lesz a Zeno Clash, az már biztos...

»Zeno Clash

»fejlesztő: ACE »kiadó: n/a »megjelenés: 2009. eleje

Mostanában egyre többször kerülnek szóba pozitív felhanggal a játékvilág szabadúszói, az indie fejlesztők, és a Zeno Clash szintén megérdemel egy kis figyelmet. A chilei Santiagóban működő, tehát nem kifejezetten a mainstream fősodorban pulzáló ACE csapata a Source motort felhasználva készít egy több szempontból is minimum formabontó játékot.

A kalandoknak helyet adó világot leginkább a „punk fantasy" jelzővel illetik, és a mellékelt képekről kiderül, hogy a kifejezetten színes, mozgalmas tájat nem kevésbé elborult növényvilággal népesítik be. A játékstílus szintén furcsa kavar: belső nézetes verekedős kalandjáték, azonban még ezen is túltesz a hihetetlenül szürreális történet. A FatherMother nevű (hevenyészett fordításban leginkább Pama, vagy Apnya) hermafrodita, vagyis kétnemű Ghat szerepét ölthetjük majd magunkra, aki testvéreivel együtt Halstedom város uralkodó klánjának tagja.

A sztori úgy kezdődik, hogy egy szép napon – egyelőre tisztázatlan okokból – menekülnünk kell, hogy aztán hű (és nem kevésbé nőnemű) követőnkkel együtt fedezzük fel Zenozoik furcsa világát. A készítők elmondása szerint eddig sosem látott fegyverek segítségével vehetjük majd fel a harcot: jellemzően hulladékokból és egyéb szemétből hozzuk majd őket létre. Maga a küzdelem nem lesz híján csonttörő akciónak, sőt, az ígéretek alapján igencsak mozgalmas pusztakezes és fegyveres csetepatékban lesz részünk, támadó és védekező kombinációkkal, fogásokkal és látványos befejező (vagyis kivégző) mozdulatokkal együtt. A Zeno Clash a Steam rendszerén keresztül lesz elérhető, reméljük mihamarabb. «

«álomPC

NYERS ERŐ: Na igen, erő tekintetében egyenlőtlen a küzdelem, hiszen a fiatalok energiája minden falat ledönt. A modern processzorok, memóriák és videokártyák már más ligában játszanak, mint a nagy öreg poros kis alkatrészei. Persze ne becsüljük le, hiszen...

HORDOZHATÓSÁG: Tökéletes vereség: bár mostanában jóval több lóerő lapul a „dobozban", nem őszinte a mosolyunk, mikor odébb kell pakolni az asztal alatt éppen csak megférő szörnyeteget, ráadásul a rengeteg kábel miatt ha elindulunk sem jutunk túl messzire.

ÁR: Nos igen, ha valódi álomPC-ről beszélünk, akkor a határ a csillagos pénztárcánk tartalma. A teljesítményért fizetni kell, és a hardvergyártók (no és Joc) legnagyobb örömére nem is nagyon hezitál senki az újabb GeForce-ok és Pentiumok kosárba pakolásán.

C-64»

NYERS ERŐ: ... a maga korában tekintélyt parancsoló kraft szorult a szürke műanyagdobozba, és tökéletesen kiszolgálta a rajongót. Ha a korszakhoz mérjük, a C-64 a '80-as évek Schwarzeneggere: eltűntek az izmok, de ott a fém a felszín alatt

HORDOZHATÓSÁG: Át kell menni a másik szobába? Városba? Hajrá! Egy nehezebb billentyűzet, egy magnó (tehetősebbeknek külön szolga viszi a floppy meghajtót), és... hát igen, a tévé. Sebaj, adjuk meg ezt a pontot a C-64-nek, összességében mégiscsak mobilabb...

ÁR: Bár '86-ban a lemezes egység önmagában annyiba került, mint a C-64, mostanra már igazán baráti áron hozzájuthatunk egy kiselejtezett darabhoz minden tartozékkal együtt, ráadásul a régi játékok felett sem járt el az idő, ugyanolyan jók, mint 20 éve.

Az igazság győzött! Tökéletesen objektív szempontok alapján a Commodore 64-nek van helye a XXI. században! Nem erős, de tapasztalt, nem teherbíró, de olcsó! Még az sem lehetetlen, hogy a következő hónapban már csak mint C Guru jelenünk meg...

TOP 10

»MAGYARORSZÁG«

01.19 – 01.25

Crysis
Úgy látszik, hogy jót tett a Crysis eladásainkat egy kis árleszállítás. Mostanra talán már mindenkinek van jó gépe is hozzá.
PCG 07.13 »95%«

WoW: Wrath of the Lich K.
Közel 12 millió előfizetője akad a Blizzard aranytojást tojó tyúkocskájának. Meg se próbáljátok beszorozni a havidíj összegével!
PCG 09.01 »97%«

Race Driver GRID
Minden kétséget kizáróan a 2008-as év legjobb autós játékát üdvözölhetjük a toplistán, immáron olcsóé'
PCG 08.08 »92%«

C&C: Kane's Wrath
A Command and Conquest sorozat jeles képviselőjének is jól fogy a kiegészítőlemeze.
PCG 08.05 »80%«

Need for Speed Pro Street
Na ezt a játékot nem értjük, hogyan sikerült felpasszíroznia a toplistára. Minden bizonnyal valami hatalmas árcsökkentésről van szó.
PCG 07.13 »78%«

Battlefield 2142 Deluxe
A két kiegészítőt is tartalmazó csomaghoz most olcsóbban juthatunk hozzá, érdemes is kipróbálni, ha még nem tetted meg!
PCG –.– »–%«

Counter Strike Source
A multis FPS-ek koronázatlan királya töretlen erővel tartja magát a toplistán.
PCG 04.12 »87%«

Battlefield 2 Complete
Bár az idő vasfoga már alaposan megrágta ezt a játékot, ha minden kiegészítőjével együtt jó áron megvehetjük, akkor jó vételt csinálunk.
PCG –.– »–%«

The Sims 2 Double Deluxe
Szépen lassan bandukol lefele a toplistáról az évek óta leszoríthatatlan Sims 2, s már csak párat kell aludni a 3. részig.
PCG –.– »–%«

WoW: Battle Chest
Még mindig sokan vannak, akik szeretnének megismerkedni a WoW világával, ahhoz pedig ezzel a csomaggal érdemes kezdeni.
PCG –.– »–%«

»America's Army 3

»fejlesztő: Az USA hadserege »kiadó: Az USA hadserege »megjelenés: 2009

Itthon is nagy népszerűségnek örvend az amerikai hadsereg különböző lehetőségeire építő játék, és mivel kevéssé valószínű, hogy Magyarországon bárki is áldozatul esik az eredeti ötletnek (mármint hogy egy, a katonaságot népszerűsítő játék hatására önként húzza magára az angyalbőrt), lelkiismeret-furdalás nélkül adhatunk hírt arról, hogy még idén megjelenik az America's Army harmadik eresztése. Az első értesülések szerint a játék igyekszik összefoglalni azt, ami az első két részben már sikerrel szerepelt: a nyitó epizód óta egyre növekvő rajongói bázis visszajelzései alapján az AA2-ben látottakat fejlesztik tovább.

A megújított megjelenítés mellett továbbra is cél az amerikai hadsereg kiképzési, működési és harctéri tevékenységének bemutatása. Az ígéretek alapján az idén megjelenő AA3 szintén megkapja majd azt az utólagos figyelmet a fejlesztőktől, ami az első két résznek is rengeteg küldetést, pályát és egyéb kisebb-nagyobb tartalmat hozott. Az AA3 amellett hogy bemutatja, hogy is él, tanul és harcol egy amerikai katona, leginkább arra a szilárd értékrendre helyez hangsúlyt, ami alapján a hadsereg az életben is működik. Ha valaki meg tud felelni az elvárásoknak, az szép karriert futhat be virtuális bakaként, aki viszont Rambót játszik, az hamar konyhaszolgálaton találja magát. Casy Wardinsky ezredes, az AA3-ért felelős csapat vezetője elmondta, hogy olyan harci játékot hoznak létre, amiben minden részlet számít. „A lényeg, hogy a játékosok jobban megértsék az amerikai hadsereget és annak értékeit." Az Unreal 3 motorra épülő játék természetesen továbbra is teljesen ingyenes lesz, sőt, lehetőséget ad az eddig használt loginnevek áthozatalára is.«

»Az amerikai katonák alaptípusai: térdel, rogyaszt, bámul

»Telekinézis – az igazi a Matteltől?

»Ára: 80 dollár »kiadó: Mattel »megjelenés: 2009. ősz

Úgy tűnik, a Mattel elérkezettnek látta az időt arra, hogy bocsánatot nyerjen a világtól Görkoris (és még ki tudja, milyen) Barbie és barátja, Sportautós Ken létrehozásáért. A 2009 januárjában megrendezett CES (Consumer Electronics Show – Las Vegasban megrendezett, kifejezetten a szórakoztató elektronikának szentelt kiállítás) keretein belül ugyanis végre működés közben is láthattuk a cég új termékét, a MindFlexet. A leginkább miniatűr kosárlabdapályával keresztezett akadályversenynek tűnő társasjáték lényege, hogy a működése a játékos agyhullámaitól függ. A cél, hogy erős koncentrációval működésbe hozzunk egy fúvókarendszert, ami megemeli a szivacsból készült labdát, és innentől csak annyi a dolgunk, hogy gondolataink erősségével szabályozva a magasságot körbevezessük-átbújtassuk a habgolyót a tetszés szerint összeállítható pályán és annak akadályain. A mindössze nyolcvan dollárt kóstáló MindFlex egy termékcsalád első képviselője, így a jövőben újabb és újabb telekinézisre építő mókát várhatunk – addig lehet otthon gyakorolni a kínai vázával meg a herendi étkészlettel.«

»Az első tesztről mindenképpen videót készítünk majd...

»Mini Ninjas

»fejlesztő: IO Interactive »kiadó: Eidos »megjelenés: 2009

»Ilyen grafikával és alapsztorival csak jó játék készülhet

A játékipar legfurcsább jelensége az, hogy általában mindenki a Nagy Kiadók Nagy Dobásaitól várja a Nagy Játékot, aztán általában valami nevenincs srácok összedobják a világ legegyszerűbb játékát, és borul a papírforma. A Mini Ninjas esetében ez csak félig teljesül, ugyanis a Nagy Kiadó ezúttal stimmel: az Eidos ápolgatja az IO Interactive születőfélben lévő, rajzfilmes grafikával és elborult humorral operáló játékát. Az idén őszre beharangozott programban a „vertikálisan problémákkal küszködő" (magyarán iszonyú alacsony) hőssel, Hiróval kell nekiindulnunk az epikus kalandnak, hogy aztán speciális kuji-mágiánk és ninja képességeink egyvelegével mutassunk fügét a gonosz szamuráj hadseregének, és végül rendet és békét hozzunk a teljes káosz szélére keveredett világba. Furcsa, hogy a Hitman és a Kane & Lynch készítői pont ebbe kezdtek bele, de a lényeg, hogy annyi végtelenül nagy csalódás után végre valami teljesen eredetit kapunk a dán csapattól (persze hányszor gondoltuk már ezt, aztán mi lett a vége). Szintén egyfajta trendet mutat a grafika is: a rajzfilmes látvány egyebek mellett abban is segíthet, hogy kedvezőbb korhatár-besorolást kapjon egy-egy játék. Annak ellenére, hogy a Mini Ninjas az ESRB skálán 10+ minősítést ért el, a fejlesztők elmondása alapján nem feltétlenül csak a gyerekek fogják élvezni a valamikor idén megjelenő játékot. Mondjuk az alapján, ahogy Chris itt örömködött, miközben a Bolt játékváltozatát tesztelte, nem is lesz olyan nehéz rajzfilmmel meggyőzni a komoly felnőtteket.

»Az első és egyetlen kép eddig a játékból – sokatmondó, annyi szent

»Call of Juarez: Bound in Blood

»fejlesztő: Techland »kiadó: Ubisoft »megjelenés: 2009

Az első rész jellemzően inkább a vásárlók tetszését nyerte el, a szakma és a kritikusok erős közepessel illették a vadnyugati játékot 2006 végi megjelenésekor. A Ubisoft azonban újra nekifut, és a fejlesztőcsapaton nem változtat, de az időn és a téren ránt egyet – a Call of Juarez: Bound in Blood a vérgőzös, polgárháborús Georgia államból Mexikó azték romjai közé viszi a történetet, ami az első rész sztorijának előzetese lesz amúgy. A többek között jól működő fordítóprogramot is hegesztő lengyel Techland egyelőre szűkösen bánik az információkkal, de a lényeg, hogy készül a második rész!«

»Azt beszéli már az egész ipar...

»Bár a Mass Effect 2-ről hivatalosan egy morzsányi információ sem látott napvilágot azon kívül, hogy előbb-utóbb megjelenik Xbox 360-ra, aztán egy kicsivel később PC-re is, azt a pletykát hallottuk, hogy az első rész főszereplője, Shepard parancsnok rögtön a folytatás első küldetésében csúnya halált hal a legendás űrhajóval, a Normandiával együtt

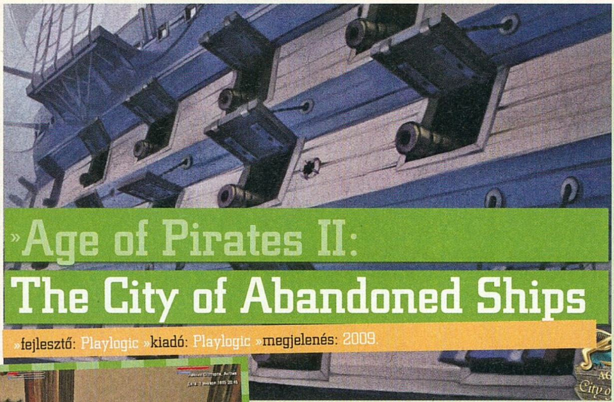
»55%«

»Az Electronic Arts végre csattanós választ ad a Ubisoft Clancy-ügyletére: ők Robert Ludlumot vették meg kilóra, vagyis ahogy ők fogalmaznak: „A Ludlum Entertainment kizárólagos, az egész világra kiterjedő licencet biztosít a művek, köztük a világsikerű Jason Bourne sorozat feldolgozására". Mit is mondhatnánk? Hajrá!

»95%«

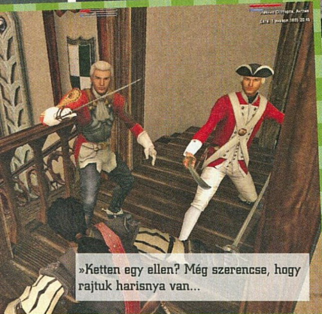
»Új játékon dolgozik a Bioshockot is megalkotó 2K Boston, de az – amúgy meglehetősen szűkszavú – első sajtóközlemények alapján nem a víz alatti FPS folytatásáról lesz szó. Persze rögtön világméretű találgatás kezdődött, és még azt sem zárja ki senki, hogy a 2KB is beszáll az MMO-k már jelenleg is sűrű versenyébe...

»60%«



»Age of Pirates II: The City of Abandoned Ships

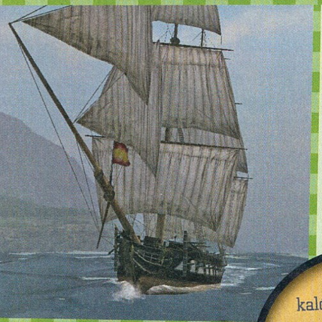
»fejlesztő: Playlogic »kiadó: Playlogic »megjelenés: 2009.



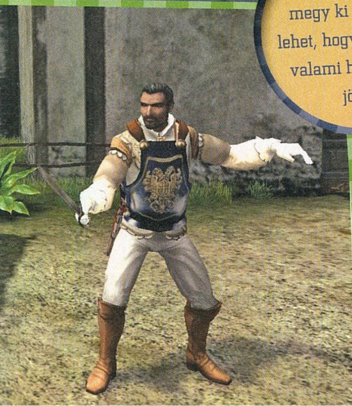
»Ketten egy ellen? Még szerencse, hogy rajtuk harisnya van...

A Playlogicról nem mondható el, hogy hatalmas sikereket szállítana, de az tény, hogy néha sikerül összehozniuk valamit, ami egész ízletes. Ilyesminek tűnik az eddig felemásan teljesítő Age of Pirates-sorozat most bejelentett, készülőfélben lévő része, az Elhagyatott hajók városa is – a leírás és a képek alapján tipikus kardozós-csáklyázós kalózjáték lesz, akció-szerepjáték vonalon, telistele a megunhatatlan falábas-papagájos panelekkel. Mivel az előző rész, a Caribbean Tales finoman szólva is több sebből vérzett, a készítők igyekeznek mindent beleadni, hogy most ne negyven és hetvenöt százalék között szórjanak a kritikusok és az olvasók egyaránt.

Az újítások közé tartozik a P.I.R.A.T.E.S. elnevezésű szerepjátékos rendszer, ahol a név minden egyes betűje egy alaptulajdonság kezdőbetűje is: sorrendben erő, benyomás, reakció, hatalom, tehetség, életerő, siker (hát igen, magyarul nem ül annyira ez a beszédes betűszódolog). Az élethűséget nem csak a nagygenerált kapott tengeri ütközetek és a személyes párbajok hozzák majd, hanem hogy kis szerencsével a valós történelemben is fontos szerepet játszó NPC-kkel, például jamaikai kormányzókkal is összefuthatunk. A játéktér persze elsősorban az óceán lesz, de a szárazföldi látképpel sem lesz gond, sűrű dzsungelek, sötét barlangok és nyüzsgő városok várnak majd minket. A Mount & Blade-hez hasonló nyitott játékmenettel operáló játék egyelőre nagyon kezdeti fázisban létezik csak, de szurkoljunk, hogy ezúttal megkapjuk a régóta esedékes jól sikerült kalózos játékunkat.



»A kalózosdi sosem megy ki a divatból: lehet, hogy most végre valami használható jön?«



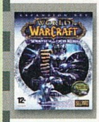
TOP 10

»ANGLIA«

01.26 – 02.01

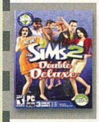
Football Manager 2009
Az angolok érhető módon oda vannak a fociért. Legyen az hagyományos, vagy virtuális.
PCG –.– »–%«

Grand Theft Auto IV
Közel egy évvel a konzolos változat megjelenése után végre a PC-s tulajdonosok is beszerezhették a legújabb részt.
PCG –.– »–%«



WoW: Wrath of the Lich K.
Mostanra már minden nagyobb guild ásítozik az unalomtól, s már repesve várják az új patcheket.
PCG 09.01 »97%«

Red Alert 3
A vörös veszedelem még nem múlt el. Nyakunkon a következő kiegészítő, és még az alapjáték is jól fogy.
PCG 08.13 »86%«



The Sims 2 Doube Deluxe
Észrevettétek, hogy már csak egy Sims 2 cím található mindkét toplistánkban? Valami rosszat sejtünk...
PCG –.– »–%«

CSI: New York
A népszerű TV-sorozat Las Vegas és Miami után New Yorkban is hódít. És még játék is készült belőle...
PCG 09.01 »55%«

Football Manager Live
Angliában amelyik játék dobozára ráírják, hogy "Football", simán lenyom minden más címet.
PCG –.– »–%«

Call of Duty: World at War
Nálunk már alaposan lecsengett a Call of Duty láz, kíváncsian várjuk, hogy milyen lesz az idei rész.
PCG 08.13 »90%«

Spore
Jó játék a Spore, de reméljük, hogy nem kerül a Sims 2 sorsára, s nem készül hozzá 34 különféle kiegészítő.
PCG 08.11 »85%«

Fallout 3
Mi megválasztottuk a tavalyi év legjobb játékának, mégis itt kullog a sor végén. Reméljük, csak átmeneti a visszaesés.
PCG 08.13 »97%«

»ÜZLETI OLDAL«

A gazdasági válság sok helyütt kényszerintézkedéseket szül. Van, aki elbocsát, van, aki fiatalít, akadnak olyanok is, akik szűkítik a termékpalettájukat – mi azonban nem hagyjuk magunkat, és új rovatot indítunk, ahol a játékipar üzleti és politikai történeteinek legjavából igyekszünk jellemző keresztmetszetet nyújtani.

»TOVÁBB PÖRÖGNEK AZ ELBOCSÁTÁSOK

Az elmúlt egy hónapban (ahogy az sajnos lassan már megszokottá válik) több helyről is leépítéseket és jegelt projekteket jelentettek. Fájó szívvel hallottuk a Propaganda Gamesről szóló híreket, hiszen így már talán sosem készül el az első részhez méltó minőségű Turok. Az előző számunkban szóltunk az EA-val kapcsolatos szomorú információkról, és úgy tűnik, a meteor a mi régiónkat sem kerüli el: bezárták az EA Austriát és komoly leépítéseket eszközöltek a cseh és magyar irodában is. Nem közvetlenül a válsághoz köthető esemény, de a Halo Wars elkészültével megszűnt a patinás Ensemble Studios is, pedig nekik olyan játékokat köszönhetünk, mint a maga idejében nagy sikert arató Age of Empires. Hosszas keresés után sem talált kiadóra a Deadline Games; a Faith and a .45 című játékuk esett ezzel kútba – ami azt illeti, talán nem is véletlen az, hogy senki sem akart pénzt ölni ebbe az igencsak kérdéses sikerrel kecsegtető projektbe...

»E3 2009 – MÉLTÓ RÉGI NAGY HÍRÉHEZ?

Annak ellenére, hogy a csapból is a gazdasági világválság folyik, és hogy már több helyen is olvashattuk az E3 nekrológját, úgy tűnik, hogy idén is megrendezésre kerül a játékvilág legnagyobb seregszemléje. A legutolsó állás szerint majdnem hetven kisebb-nagyobb cég adta le a jelentkezését a szervezőknél, ráadásul az igazán nagyok már jó ideje biztosították a megjelenésüket. Az Electronic Arts, a Capcom, az Activision és a Sega mind előre jelezték igényüket a szokásos ellátásra: saját pavilon, több előadóterem, tárgyalók, csajok. Annak ellenére, hogy az elmúlt években finoman szólva is hanyatlott a show népszerűsége, most a szervezők és kiállítók egymást próbálják felüllicitálni azzal kapcsolatban, hogy idén mennyire tér vissza a régi hangulat. Fél év múlva minden kiderül: az expót június 2. és 4. között tartják ugyanis Las Vegasban.

»KI GONDOLNÁ? A WOW NYERESÉGES

Na persze, nem is ez a meglepő, ellenben ha a belemegyünk egy kicst a részletekbe, és megböködjük az arányokat, érdekes dolgok derülhetnek ki. Egy mostanában közzétett jelentés szerint azoknak van igazuk, akik arra tippelnek, hogy az Activision-Blizzard házasságban a Blizzard hozza a pénzt a házhoz: a cég teljes bevételének több mint felét a havas srácok szerzik. Persze nagyon nem lepődünk meg, lévén a számok mögötti nullák hosszú sorát természetesen a WoW előfizetői dobják-dobták össze, de van némi szerepe a sokadvirágzását megélő Diablónak és Starcraftnak is. Némi fejszámolás után felvetődik a kérdés, hogy vajon az Activision megélne-e egyedül a Guitar Heróból és a CoD-ból...

»A PS2 VISZI A BOLTOT

Hihetetlennek tűnik, de a Sony 2000-ben megjelentetett konzolja annak ellenére meghatározó szerepű a játékeladási statisztikákban, hogy 2007 óta 48 százalékkal csökkent a rá megjelenő játékok ára. Egyes elemzők szerint pontosan ez az, ami most visszaüt: hiába jelent meg azóta a három következő generációs konzol, ha továbbra is a kis fekete masina viszi a prímet az eladások tekintetében. A megoldást még keresik a játékvilág gurui is: egyesek szerint a közeljövőben megjelenő sikerjátékok sora menti meg az ipart, mások szerint pedig ez csak a válságot erősíti, lévén a vásárlók mostanában jobban odafigyelnek, milyen játékokat tesznek a kosarukba. Az utóbbi véleményt támasztja alá az őszi-téli forgalom is: több nagy cím (mint a Mirror's Edge vagy a Persia) bukott el szimplán a túl sűrű mezőny miatt.

EGYENES BESZÉD

A magyar szakértők válaszolnak

Ebben a hónapban is mikrofonvégre kaptuk áldozatainkat, hogy mondják el, mi a véleményük a mostanság igencsak aktuálissá váló gazdasági világválságról. A kérdés már várat magára egy ideje, de úgy gondoltuk az a célszerű, ha hagyjuk kicsit folyni az eseményeket, és csak akkor hozakodunk elő a témával, ha már elegendő tapasztalat áll válaszadóink rendelkezésére. A kérdés tehát:

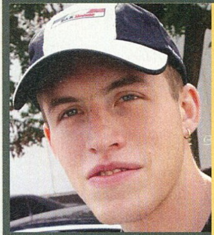
GAZDASÁGI VILÁGVÁLSÁG - ÉRINTI-E A JÁTÉKIPART, ÉRINTI-E MAGYARORSZÁGOT?

SZEDER ANDRÁS
Marketing manager
CD Projekt Magyarország

Nem a kötelező „kincstári optimizmus" mondatja velem, de a jelenlegi helyzet a kihívások mellett egyben hatalmas lehetőség is a játékipar számára, mivel az emberek hajlamosak ilyenkor átcsoportosítani a szórakozásra költött forrásaikat, a játékok pedig a szabadidő eltöltésének egyik legköltséghatékonyabb módját jelentik. Az idei év a szoftvereladások terén szerintem a PC erősödését hozza magával, illetve a sorozatok és a budget címek (például a TopSeller és a Legjobb Választás) térnyerését eredményezi. Az új megjelenések terén a hazai vásárlók is egyre inkább elvárják a megfizethető árú, igényesebb, kézzelfogható extrákkal bővített kiadásokat és a magyar feliratot/szinkront, amely – örvendetes tendenciaként – egyre több játékban található meg. E tekintetben a CD Projekt eddig sem okozott csalódást, és a jövőben is tartjuk az eddigi irányt.«

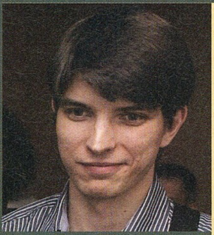
BERTA GÁBOR
Ügyvezető helyettes
AN-TEC Kft.

A válság az értékest felerősíti, a kevésbé jót eltünteti. Egyre nagyobb igény van a részletességre, a minőségre, a kényelemre, az elementáris újdonságokra, és ez egyre keményebb elvárásokat jelent a játékok készítőinek. Már nem a tömegigények kielégítése a cél, hanem a vásárlók egyedi elvárásainak való megfelelés, sok új ötlettel a sztoriban, a megjelenítésben, az irányításban, az online játszhatóságban vagy a csapatjátékban. Háttérbe szorulnak a „N+1" verziók, a végtelenségig nyúzott ötletek. Eddig még csak-csak lenyelte a játékos-társadalom a „késztermék" és a benne található bugok közötti árukapcsolást, de ez egyre kevésbé lesz elfogadott, és rá lesznek kényszerítve a fejlesztők/kiadók, hogy jól működő, lehetőség szerint hibamentes játékokkal jelenjenek meg a piacon. Például a WoW szinte már remeg, hogy valaki letaszítsa trónjáról. Ki lehet erre képes ilyen feltételek mellett? «



GÁSPÁR JÓZSEF
Community Manager
EA Magyarország

A krízis mindenképpen elér minket, de most először hálásak lehetünk azért, hogy nem futottunk a nyugat után. A kisebb keresletek, más hitelpiaci felépítés miatt a válság nem lesz olyan intenzív, mint Amerikában, ellenben 2009-ben jön csak az igazi feketeleves. A játékipar is kap rendesen, de szerintem mi kevésbé fogjuk megérezni pont a határhaszon és preferencialista megváltozása miatt. A játék nagyobb „kielégültséget" okoz, talán nagyobb értéke lesz a felhasználó számára, így minden apróságát élvezni akarja. A válság igazi megoldása a budget kategória. Roppant jó régi játékokat kaparinthatunk meg, akár az EA háza táján is a Classic és Platinum címek esetén. A válság világszerte magával hozza a stúdiók egy részének bezárását, de ne feledjük, ezzel teret is nyit a kisebb csapatoknak, akik még kevesebbért vállalnak munkát és minden erejükkel azon lesznek, hogy kihasználják ez a lehetőséget.«



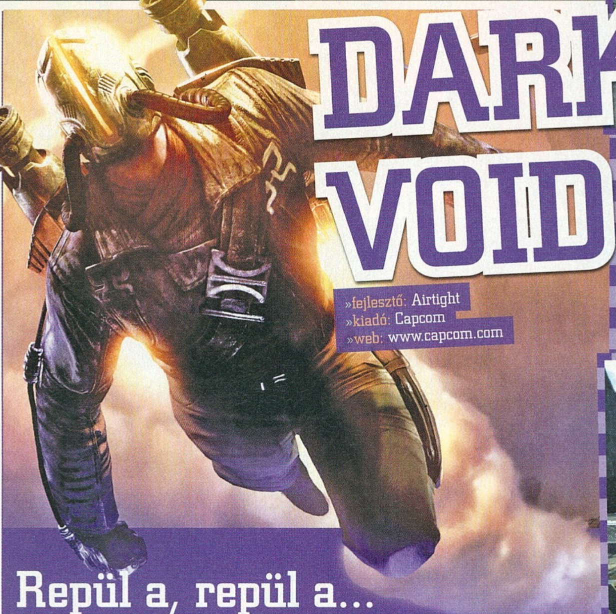
VÍGH ATTILA
Entertainment & Devices MM
Microsoft Magyarország

A válság mindenkit érint, így a játékipart is, és ez akár a játékok számán és minőségén is megmutatkozhat. Attól persze most még nem kell tartani, hogy nem lesz meg az évi FIFA-adag, vagy hirtelen törölnék a Halo 3 ODST-t. A Sony és az MS is nagyon stabil cég, az NDS és a Wii sikere a Nintendo pénztartalékait is megdobta. A konzolpiac tehát biztos alapokon áll, de mi van a PC-vel? Kicsit öszvér dolog, hisz a PC-s játék fontos a hardvergyártóknak, de maga a platform senkihez sem tartozik. 2007-ben nagyobb értékben adtak el directX 10-es videókártyákat, mint next-gen konzolt, még-is tizedannyi játékszoftver fogy (ez volt az a pont amikor a derék nyugati kollégák is elgondolkoztak a warez fogalmán). Mint minden válságban, itt is várható, hogy a kis halak eltűnnek, a nagyok pedig tovább erősödnek, de itt most túl sok a nagy játékos... Kíváncsian várom, hogy alakul a harc.«

CHIP MAGAZIN

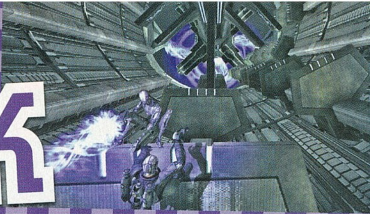
Legyen otthon az informatika világában is!

A legújabb számot keresse az újságárusoknál!



DARK VOID

»fejlesztő: Airtight
»kiadó: Capcom
»web: www.capcom.com



»Furcsa helyszíneken ütünk és lövünk – az ilyesmi jöhet minden mennyiségben

Repül a, repül a…

Mióta a GoW első és második része megjelent, viszonylag nehéz olyat kitalálni a TPS-ek műfajában, ami rá tud tenni az ott látott sebességre. Talán egy hátrakéta…

irta» TIKA

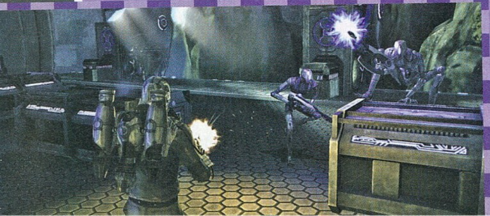
Már az sem egy mindennapi történet, ahogy eljutottunk idáig, ugyanis ha a szigorú tényeket vesszük figyelembe a fejlesztőcsapat közel öt éves fennállása alatt piacra dobott alkotásainak száma zéró, azaz 0. A Capcom mégis ezzel a redmonti stúdióval kötött elsőként kontraktust 2007-ben, hogy növelje a jelenlétét az európai és amerikai piacon egy nyugati stílusú játékkal, amely aztán vélhetően Japánban is sikert arathat. Az Airtight renoméja egyébként onnan ered, hogy a Microsoft berkein belül működő FASA Studio egykori keménymagja csapta be anno maga mögött az üvegajtót, és alakított új, független stúdiót, e meglehetősen fura név alatt. A fontosabb pozíciókban olyan emberkék üldögélnek, akik a Mechwarrior 4 születésénél bábáskodtak, és azt se felejtsük el, hogy a Crimson Skies: High Road to Revenge című Xbox-os szösszenetben is benne volt a többség keze, amely kiemelkedően jó mutatókkal rendelkező, no meg éppen ezt a repülős, sci-fi kategóriát feszegető alkotás volt. A Dark Voidnak a Capcom feltűnése előtt nem sok köze volt az idegenekhez, ugyanis egy egyiptomi kultúrkörben – piramisok, stb. – akciózgató főhős volt a Dark Cloud munkacím mögé elképzelve, szóval egy motorbiciklivel, repülővel és ejtőernyővel egyaránt vitézkedő Indiana Jónást váltott fel japán nyomásra egy olyan új figura, aki a repülős átmenetek közti időt a minimumra, az adrenalint pedig a maximumra tornássza. A történet is sötétebb, ugyanakkor összetettebb színezetet kapott. A fáma szerint évmilliókkal ezelőtt egy sötét, idegen faj tisztelte meg egy jelentéktelen naprendszer harmadik bolygóját, azaz a szülőhelyünket. Aztán Nagy bölcsességükben létrehozták az emberi fajt, amely az elkövetkezendő időkben istenként tekintett teremtőire, és szolgálta azok galád céljait. Az ember

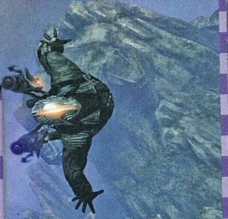
> »A függőleges tengely egészen új szerephez jut a Capcomnál«

a Watchers (Figyelők) nevet aggatta a különös lényekre, és csendben fejlődött, amíg néhány humanoid (Adepts) tanulás vagy szerzett képességek útján el nem ért arra a szintre, hogy szembeszálljon az elnyomókkal. Végül egy alternatív univerzumba (The Void) száműzték az idegeneket. Itt aztán hosszú pihenő következik, míg be nem lép a képbe Will - csak így egyszerűen "Will", semmi Kovács, vagy dr., esetleg őrmester, - egy teherszállító repülőgép hétköznapi pilótája, aki a Bermuda-háromszög felett átesik ebbe a párhuzamos univerzumba. A túloldalon a hasonló úton-módon idekerült emberek – a Túlélők (Survivors) – már javában vívják élet-halál harcukat a Figyelőkkel, és tervük is van a szökésre, nevezetesen egy szép nagy hajó (Ark) megépítése…

FEDEZVE LESZÜNK VÍZSZINTESEN…

Will a menekülés és a túlélés tövises ösvényén találkozik Nikola Teslával, ami azért egy alternatív univerzum és egy idegen faj közti szövevényben nem is hangzik akkora blődségnek, pláne hogy a tudós az idegen technológiát kivesézve páncélzattal, és fegyverrel látja el hősünket. A játék elején ettől még alig leszünk többek, mint Marcus a Gears of Warban (azaz egy morcos poligonkupac fegyverben), a felhozott párhuzam pedig közel sem véletlen, hisz a GoW-ból már jól ismert fedezékkeresős módszer köszön majd vissza a Dark Voidban. A környezeti elemek mögé gombnyomásra oda lehet bújni, a fegyvert kidugva körbelövöldözhető a környezet, továbbá lesz váll feletti kameraállás a pontos célzáshoz, ahogy ez a nagykönyvben meg van írva. Aztán ahogy haladunk előre a történetben, a főhős hátára rákerül az a szerkezet, aminek köszönhető, hogy ez az egész produkció nem merül el a nagy büdös semmibe, lévén idegent irtani bakancsban már bőven a megvót' kategória. Szóval megkapjuk a jetpack-et, amely kezdetben leginkább csak lebegésre használható (hover pack), és ez újra előhozza azt a korántsem elhanyagolható kérdést,





»WILL, A RAKÉTAEMBER«

A '30-as évek Rocketeer figuráját idéző főhős külsőségeiben ugyan számos hasonlatosságot mutat az előbb megnevezett képregényhőssel, de ugyanakkor Gears of Waros rokonságát sem lehet tagadni. Marcusék mintájára két darab fegyvert és gránátot birtokolhat egy időben, és ugyanúgy felkaphatja az alienek földre dobott eszközeit. Az alapfegyverzete egyébként a Maxim géppuskát idéző kompaktabb változat, amelyre továbbfejlesztési lehetőségek vannak beígérve. Állítólag Will romantikus vonalon is bizonyít, sőt Ava néven történetbe hurcolt barátnőjétől akár néhány szempilla-rebegtetésnél többre is futhatja, hisz futó pletykák szerint néhány küldetés erejéig az ő bőrébe is belebújhatunk. Ami pedig Will külsejét illeti, nos 100,00 körüli poligon, és közel 1800 animációs fázis gondoskodik arról, hogy a repülés és a vertikális mozgásba belevitt koreográfia tökéletes legyen.

ami már a Rocketeer óta foglalkoztat, nevezetesen hogy miféle gatya igényeltetik egy ilyen szerkezethez, hogy az alsó fertályról ne pirítsa le a szőrszálakat?! Mindenestre jófajta szőttes lehet, mert némi fejlesztgetés után egy rocket pack büszke tulajdonosaként sokkal nagyobb csóvákat kibocsátva is vidáman hasítja a főhős az eget…

FEDEZVE LESZÜNK FÜGGŐLEGESEN…

Attól a pillanattól, hogy rakétahajtómű duruzsol Will hátán, a pályákon beköszönt egy új kor hajnala, a vertikális irányé. Elfogyott az út!? Nem probléma, nézz fel, és repülj! És ahogy a jetpack is fejlődési fázisokra van osztva, úgy a játékmenetben is különböző fokozatai vannak a légtér meghódításának. Például ha gaz alien fedezék mögül lövöldöz ránk, nosza, szökkenjünk a magasba és szórjuk meg felülről, vagy ugorjuk át. Ha netán sziklafal állná a hős útját, vagy olyan létesítmény a célpont mely a felhőket karcolgatja, nos ezek falán egyrészt kapaszkodók, kiugrók lesznek, másrészt itt mutatkozik be a vertical cover system (függőleges fedezékek rendszere). A sziklafal peremei, a szintek alja mind-mind fedezékek, amelyeket megragadva Will éppúgy tüzelhet, vagy elbújhat mögéjük, mintha a földön állna. Úgy kell elképzelni, hogy a kamera 90 fokban elfordul, és így lesz a fentből előre, eközben a felső szintekről lövöldöznek lefelé az ádáz űrlények, mi pedig majd a kiugrók alól megkapaszkodva tüzelhetünk vissza, sőt ha a fedezék szélén elpókemberkedünk, akkor a Gearsben megszokott módon, egy sima billentyűzetkombinációval átsasszézhatunk a következő fedezékhez, vagy feljebb repülhetünk egy szintet. A gravitáció hatására azonban minden szétlőtt környezeti elem, fedezék és sziklatörmelék, körítve a kivégzett idegenek hullájával visszahullik a mi nyakunkba, tehát erre is oda kell figyelni. Ahogy a gyalogos harcászatban, úgy a szintfoglalós függőleges verzióban is lesznek közelharci elemek, mármint gombnyomásra beinduló brutális kivégzés, vagy a peremen átnyúlós, letaszítós módszer. Rakétaemberünk nyílt tereken aztán igazi vadászgépként orsózhat, figurázhat a légben, és a jetpack mellé csapott fegyverzettel gabalyodhat légiharcba a Figyelők egyszemélyes csészealjaival. Ezek az UFO-járgányok nem pusztán céltárgyak, hanem minijátékok keretén belül magunkévá tehető jószágok. A Mercenaries 2 tankfoglalós metódusára hajaz az eltulajdonítás, felugrunk a jármű szélére, és a megfelelő gombokat a megfelelő időben lenyomva Will feltépi az egyik panelt, majd a pilótát némi brutalitást is megcsillantva kivégzi, és innentől szabad a szárnyalás. A légtér persze nem végtelen, inkább arénaszerűen körbehatárolt, kiálló sziklákkal, éles falakkal jellemezhető terület. A kiegyensúlyozott játékmenet miatt azonban nem szabad elfelednünk Jose Perez (Airtight chief designer) szavait, azaz ha gyalogosokkal állsz szemben, akkor a lebegés/repülés nagyjából egyenlő ugyanazzal, mintha a Gearsben állnál ki fedezék nélkül…

SZÉP REMÉNYEK

A játékmenetet bemutató videók után konkrét bizonyítékok vannak arra nézve, hogy az Unreal 3 engine-t kellően megszelídítették. Az AI is nagyon biztató, láttunk sziklaszirteken ugráló alieneket, fedezéket kereső példányokat, továbbá a Survivors és a Watchers között zajló konfliktushoz is megfelelő mennyiségű drámai scriptet ágyaztak be. Az idegenek egyébként a szokásos pipaszárlábú, tojásfejű, organikus sztereotípiába illeszkednek, és egy külső harci váz fedi a testüket, ami a pusztuláskor némi fémszemét keletkezésével, és jópofa effektekkel jár. A pályák végére ipari méretű gépszörnyek jutottak, afféle minibossok, ahol a jetpack megint főszerepbe kerülhet… Mindent összefoglalva a Dark Void az idei év egyik nagy durranása lehet egyjátékos fronton, a Capcom nem véletlenül fűz hozzá vérmes reményeket…«

»Dark Void«

MŰFAJ»	KCIÓ
MEGJELENÉS»	2009
KÉSZÜLTSÉG»	80%

www.pcguru.hu/997

»Az Ageia az új PhysX hardver bemutatásához épp az Airtight-ot kérte fel, szóval a fizikával nem lesz baj, az Unreal 3 motor adott, a GoW-tól lenyúlt fedezékszisztéma is jól jöhet – kiderül.

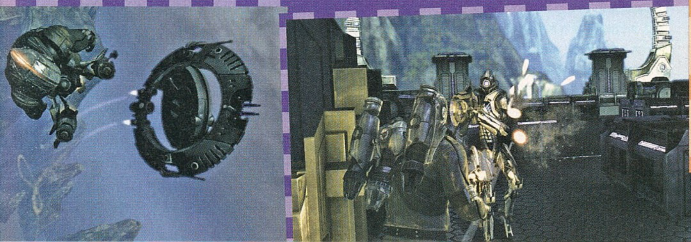
»TIKA

PRO

»A függőleges fedezékek rendszere, a hátrakéta és az alternatív univerzum idegen faja ütős koktél lehet.

KONTRA

»El lehet baltázni, még ekkora Capcomos hátszéllel is, de az már művészet lenne…



OVERLORD 2

»fejlesztő: Triumph »kiadó: Codemasters »web: codemasters.co.uk/overlord2

Miután a Triumph stúdió a Codemasters támogatásával sikerre vitte az utóbbi évek egyik legjópofább játékát, újabb támadásra indul az immár szállóigévé vált jelszóval: a gonosz mindig megtalálja a maga útját!

írta» KREDENC

A kis genyák visszatérnek!

A nagybetűs Gonosz 2007 júniusában indult hódító útjára, abból az országból, ahol szellemi ősatyja, a Dungeon Keeper is megszületett, azaz az Egyesült Királyságból – bár esetünkben csak a kiadó volt angol, a fejlesztő Triumph Studios a kies Hollandiában alakult 1997-ben, és vált ismertté a nem kevéssé remek Age Of Wonders-szériával. A játékötlet zseniálisan egyszerű volt, s bár nem annyira eredeti, de a látványos grafikával, vérbő humorral, remek MI-vel, és a már emlegetett díjnyertes (lásd külön) sztorival megtámasztva bizony sokunk szívét elnyerte.

RETTEGJ, VILÁG!

Az új felvonás sztorija ott veszi fel a fonalat, ahol az előző másfél abbamaradt: a Raising Hell kiegészítőben ugyanis az alapjátékban tápolgatott sötét hősünk a Mélység ura, mit ura, istene lett, ám mint a záró képsorok elárulták: asszonya magzatot hord szíve alatt – gondolom, ebből már sejthető, hogy új héroszunk eme leszármazott lesz. Természetesen nem egy „Ultra Pampers sátánt" kell életre keltenünk, hanem a már felnőtt kettes számú gonoszt – amiből adódik a kérdés: mi történt megszületése és felcseperedése között a világban? Nos, Pratchett kisasszony válasza rá jellemző lesz: felemelkedett egy új hatalom, a virágzó ókori Rómára hajazó Dicső Birodalom, és vele jött minden, ami az emberi történelemre jellemző: korrupt szenátorok, zűrzavaros társadalmi viszonyok, környezetszennyezés, és népirtás. Az új rend ugyanis korábbi kéjlakunk, a Sötét Torony termonukleáris felrobbanását és környékének ilyetén való leamortizálását a mágiahasználók nyakába varrta, így aztán létrehozott egy különleges alakulatot, amelynek ügynökei a világot járják, hogy hatalmas porszívóikkal kiszippantsák belőle a mágiát; az unikornisokat, tündéreket pedig összefogdossák, és a gladiátor arénákban áldozzák fel a nép szórakoztatására. A bűverővel bírók elmenekülnek a Mágikus Szentföldre, miközben a fagyos északon, Nordberg tájain az Overlord rokonsága egyesül a kis genyák egy elfeledett törzsével, és hamarosan esélyt talál arra, hogy lecsapjon a „rómaiakra". Első küldetésünk eme partizánakció kivitelezése lesz, míg új „játszóterünk", a túlvilági Netherworld kiépül – ezúttal ugyanis egy torony helyett egy egész, élő, és igencsak nyüzsgő uradalmat rendezhetünk majd be, és fejleszthetünk a gonosz igazi létsíkjává. Igen, gonosz, mégpedig nem is akármilyen! Az első etap sokak szerint nem volt túl sötét, hiszen akinek megesett a szíve az unalmasan idilli birodalom lakóin, választhatta a már-már jóságos utat is. Nos, a sarj esetében ez már nem játszik, ezúttal a két lehetőséget rejtő kérdés sokkal kevésbé lesz megengedő: te milyen démon leszel? Kőszívű, a leigázottakat rabszolgasorba

»A fejlesztőknek nagyon megtetszhetett a Bioshock Big Daddy-je

»Igazság szerint ha őket kell levernünk, annyira nem is lesz nehéz...

»Úgy tűnik, új értelmet nyer az „epikus küzdelem" kifejezés...

»NEM ESETT MESSZE«

A méltán világhíres angol író, a Korongvilágot megalkotó Terry Prachett 1976-ban született, szemrevaló leánya egyre nagyobb rangot szerez magának a játékvilágban. Előző számunkban a Divine Divinity kapcsán is megemlítettem őt, hiszen írt egy novellát a belga RPG univerzumában, de olyan címek sztoriját is jegyzi, mint a Mirror's Edge, a Heavenly Sword, a Dungeon Hero, a Viking: Battle for Asgard, no és az Overlord, amelynek forgatókönyvéért 2008-ban elnyerte a brit írók céhének (Writers' Guild of Great Britain) évente kiosztott rangos díját, olyan vetélytársak elől, mint Steve Ince (So Blonde), Tom Jubert (Penumbra: Black Plague) – és saját maga (Heavenly Sword, társzerzők: Tameem Antoniades és Andy „Gollam" Serkis). Esély van rá, hogy a 2009-es serleget is begyűjtheti ha így folytatja, talán épp az Overlord II-ért...

taszító zsarnok, vagy egy velejéig romlott pusztító? A válasz komolyan kihat a játékmenetre, ettől függ ugyanis, miféle varázslatok és eszközök birtokába kerülünk: előbbi esetben egy elfoglalt város rabláncra vert, parancsainkat feltétel nélkül teljesítő lakói a hosszabb távra tervezgetőknek biztosítanak táptalajt, míg ha a földdel tesszük egyenlővé a települést, a leölt polgárok lelke és minden vagyona kerül egy csapásra birtokunkba. Persze nem csak a mezei polgárság kerül majd utunkba, hanem rengeteg újabb fő- és közellenség, akik az ígéretek szerint jóval gógyisabbak lesznek, így nagy, epikus összecsapásokra számíthatunk ellenfeleinkkel, kezdve Flóriánnal, az elf harcosokat vezető, önmagát a Netherwold kapujához láncoló emó környezeti aktivistával (aki még a globális felmelegedést is a nyakunkba varrja) a bébifókákat védő, egyszemű jetin át a centuriók irányította légiókig vagy a szemét kis gnómokig, akiknek lételeme a lopás és rombolás, és akik örömmel törnek borsot sereged orra alá. No de ehhez neked is lesz majd egy-két szavad – neked, és kis színes genyáidnak...

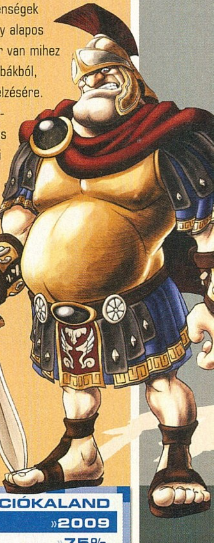
AZ ŐRÜLET FOKOZÓDIK

Lehet, hogy sokaknak kisebb csalódást jelent a tény, miszerint nem lesznek újabb típusú csatlósaink, ám mielőtt ezen szomorkodnánk, sietek hozzátenni: régi kedvenceinkre rá sem fogunk ismerni! A barnák ugyan most is a nyers erőt képviselik, és épp olyan ádázul vetik bele magukat a közelharcba mint eddig, ám immár képesek farkasokat meglovagolni, a kijelölt célpontot egy gyors és halálos rohammal meglepve, leütve, fellökve, vagy épp „lovukkal" megkóstoltatva, sőt, a kisebb akadályok felett is átugrathatnak. A vörösök lesznek ismét a távolsági támadóink a szokott „azbesztbőrrel", ám immár ők is nyeregbe, egész pontosan tűzszalamandrák hátára pattanhatnak, és élő lángszóróként koncentrált tűzattakkal sütögethetik ellenségeiket, mi több, az emlegetett gnómok lyukaiba is be tudják ásni magukat, szó szerint kifüstölve „a kis rohadékokat", és einstandolva vagyonukat.

A lopakodós és méregre immúnis zöldek ugyszintén megkapják a maguk hátasát: igazi kis Spider-Manné alakulva pókokat sarkantyúzhatnak meg, falakról ereszkedhetnek alá, és erős pókhálóval fonhatják be áldozatukat. A kékek sajnos kimaradnak a derbiből, úgy tűnik, őket továbbra is gyalogszerrel kell terelgetnünk, de vízállóságuk és gyógytudományuk természetesen megmarad. Mindezek tetejébe immár sokkal szervezettebbek is lesznek a drágák, hála az élükre kinevezhető bajnokoknak, akik alá tíz bakát oszthatunk be, így egyszerűbbé válik az irányítás is, hiszen elég eme főkolomposoknak kijelölni a célt. Ráadásul a készítők ostromgépek kezelésére és hadihajók irányítására is „megtanították" alattvalóinkat, akik örömmel töltik majd meg a katapultokat és lapátolnak a gályapadokon. S bár az alapjátékban is megvolt az a fantasztikus ötlet, hogy seregünk a kalandozások során talált holmikat magára aggatja, ez csak jópofa pluszként volt jelen – immár viszont egy stratégiai elem, ugyanis ez a beöltözés álruhaként is funkcionál! Egy jól őrzött felvonóhidat például csak akkor sikerülhet „leimádkoznunk", ha előtte kreatúráinkat az őrök csillogó uniformisába bújtatjuk, de ugyanígy szivároghatnak be ellenségeink közé, hogy kémkedjenek, vagy épp belülről bomlasszák annak harci morálját. No és hogy ne érezzük úgy, a kis genyák csak egyszerű ágyútöltelékek, igazi személyiséget, nevet és rangot kapnak, sőt azt, aki nagyon szívünkhöz nő és elesik a csatában, akár fel is támaszthatjuk Netherworld temetőjében...

MINION MAXIMUS

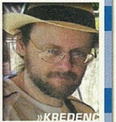
A Triumph programozói az elmúlt időszakot a motor tuningolásával töltötték, így az amúgy sem szégyellnivaló látványt igyekeztek még magasabb szintre emelni. Mint ahogy említettem, a környezet ezúttal sokkal változatosabb lesz, a mágia földje, a „római-ak" birodalma, vagy a fagyos észak nemcsak eltérő körítést, de újabb meglepetéseket is tartogat majd, és persze más-más stratégiát kíván majd ezek meghódítása. És ne felejtsük el a többjátékos üzemmódot sem, amely újabb mókákat ígér, de az átvezető animációk, a narráció, a főellenségek elleni harcok mind átesnek egy alapos ráncfelvarráson, hiszen immár van mihez viszonyítani, lehet tanulni a hibákból, és építeni a játékosok visszajelzésére. Mert hibái voltak az első résznek, ám játékos, sőt rajongó is akadt bőven, lévén egy egyedi hangulatú, jól összerakott csomagot kaptunk, és úgy tűnik az eddigiekből, a holland srácok és az angol írónő újra kitűzheti majd a zászlót birodalmunk legmagasabb pontjára, rajta a mottóval, amit ugye már mindenki kórusban mond utánam: „a gonosz mindig megtalálja a maga útját!" «



MŰFAJ»	»AKCIÓKALAND
MEGJELENÉS»	»2009
KÉSZÜLTSÉG»	»75%

pcguru.hu/1424

»Egyelőre nem nagyon tudok belekötni a cuccba – a Triumph tehetséges emberei ötlettúltengésben „szenvednek", ráadásul Pratchett kisasszony is csúcsformában van... Sikergyanús!



»KREDENC

PRO
»Rengeteg új ötlet az amúgy is remek alapkoncepcióra, no és a még látványosabb külcsín

KONTRA
»PC-n kérdés a gépigény és az irányítás, ami az elődnél is sokaknak okozott fejfájást

NEED FOR SPEED: SHIFT

»fejlesztő: Slightly Mad Games
»kiadó: EA »web: www.atari.com/nwn2/soz/

Négy éve várunk rá, és most...

Tulajdonképpen a Carbon óta várjuk, hogy megtörténjen a csoda; hogy végre a Need for Speed legújabb epizódja tényleg olyan jó legyen, mint ahogy azt a marketingesek ígérik. Jelentem: a csoda idén megtörténik.

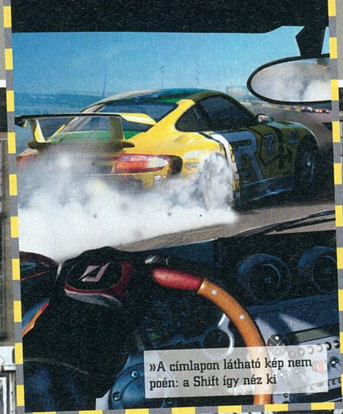
írta» MIGUEL

»Az Need For Speed végre begyújtotta a rakétákat...

Furcsa kettősség jellemző az elmúlt években az egyik legpatinásabb autósjáték-sorozatra, a Need for Speedre. Bár a kritikusok évről évre kevesebb és kevesebb ponttal jutalmazzák az új részeket, elég csak egy pillantást vetni az eladási statisztikákra, hogy lássuk: a vásárlók nem feltétlenül értenek egyet ezzel. Én azonban nem a minőség konstans mivoltát látom az üzleti eredményekben, sokkal inkább azt, hogy a játékosok várnak és reménykednek, hogy az éppen aktuális NFS végre meghozza azt az áttörést, amire a négy eltelt év és a három elfogyasztott epizód ellenére hiába várnak. A Most Wanted volt az utolsó olyan rész, ami mind üzletileg, mind kritikai tekintetben sikert aratott, aztán az évente megjelenő újabb eresztések már csak a játék elemeit tudták megismételni, a sikereket nem.

ÚJ UTAKON

Ha igazán jól megnézzük, kiderül, hogy a bukások oka végtelenül egyszerű: túl sokáig húzták az NFS Undergroundban bevezetett újdonságokat. A 2003-ban megjelent epizódban debütált illegális utcai stílus, a tuningolás és a driftelés egy darabig kifejezetten érdekes és friss volt, sőt a Most Wanted akciófilmeket meghazudtoló jelenetei jelentették a stílus csúcsát, de az utóbbi három rész inkább tűnt tanácstalan kapkodásnak, mint jól eltalált folytatásnak. A Carbon szinte semmi újat nem hozott, a Pro Street nem a jó elemeket változtatta meg, az Undercover pedig tulajdonképpen a Most Wanted újrája volt. Pontosan ezt az ideges összevisszaságot szünteti meg egy huszárvágással az Electronic Arts: rájöttek, hogy nem lehet egy játékba belesűríteni mindazt, amit az emberek elvárnak a Need for Speedtől. A több milliósra duzzadt rajongótábor ugyanis jól elkülöníthető részekre bontható: egy részük az eredeti NFS-t szeretné visszakapni – árkád irányítású csodaautók versenyeznek gyönyörű tájakon; vannak, akik a Porsche Unleashedben látott valószerű (legalábbis a sorozat többi epizódjához képest valószerű) fizikát és versenypályás rendszert részesítik előnyben; és természetesen sok olyan vásárló is van, aki inkább a Most Wanted észveszejtő akcióit és üldözéseit szeretné visszakapni. Könnyen belátható, hogy egy játékba nem fér bele minden, így salamoni döntésre volt szükség: a Need for Speed négy szálon fut tovább. Lehet vitatkozni azon, hogy ez egyszerű üzleti húzás, vagy az általában szörnyetegként jellemzett Electronic Arts most tényleg a rajongók igényeit keresi, a lé-


»A címlapon látható kép nem poén: a Shift így néz ki

nyeg, hogy mostantól mindenki megkapja, amit igazán szeret. Az NFS-ek új generációjának első képviselője a Shift, ami nevéhez méltóan meglehetősen éles váltás lesz az eddigiekhez képest.

VÁLTÁS

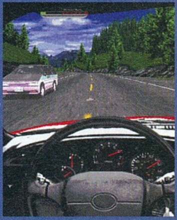
A bemutatót megnyitó producer tipikus amerikai: már az első mondatban biztosít minket arról, hogy érdemes alaposan belekapaszkodni a zokninkba, mert amit most látunk, az kiszorítja belőlünk a szuszt is. Meg kell hagyni, nem hazudott: pár másodpercig az egyelőre spártaian szürke töltőképernyőt bámuljuk, aztán egy pillanat múlva már a közelmúlt legjobban kidolgozott autóbelsőjében ülünk. A minket körülvevő világ aprólékossága félelmetesen szép, nézelődnénk tovább, de felbőg az előttünk álló Shelby, mögöttünk meg egy Pagani Zonda sivít (egy pillanatra lenézek a kormányra: mi egy Audiban ülünk), megkapjuk a startjelet, és hatalmas hangorkánt támasztva nekilódul a csapat. Nem tévedés, lódulunk: a sebességérzet tökéletes, rögtön öldöklő küzdelem kezdődik az első jobbos kanyar tökéletes bevételéhez szükséges pozíciókért, aztán jön az, aminél már tényleg vigyorgok: az intenzív fékezésnél a belső nézet kamerája előrelendül, a kanyarból kivezető íven adott kövér gázra meg ismét az ülésbe szorulunk. Hosszú egyenes jön, a táj csak úgy suhan, szinte csak egy csíkot látunk a pályából, minden más elmosódott paca – hiába, háromszáznál nem nagyon van idő ide-oda pillantgatni, újabb erős fékezés, szinte kifejeljük a szélvédőt, a vörösre mázolt Zonda kicsit elfékezi magát, és hatalmas porfelhőt kavarva csúszik a kavicságyba. Van még egy kis öldöklő küzdelem, néha kimegyünk külső nézetbe, hogy lássuk, ahogy körülöttünk elmosódik, aztán kiélesedik minden, végül amilyen hirtelen elkezdődött, úgy véget is ér a kör, a demót vezető srác leengedi a kontrollert, én pedig egy pillanatnyi hezitálás nélkül csatlakozom a világ minden tájáról összegyűlt újságírók spontán tapsához – közben meg azon gondolkodom, hogy ha ez a következő NFS, miért kellett végigszenvedni az elmúlt három évet?

»Észbontó grafika és élethű szimuláció«

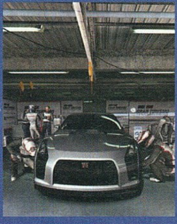
Milyen lesz váltani?

Ez az összeállítás abban próbál segíteni az olvasónak, hogy el tudja képzelni, milyen is lesz az új NFS. Nem kell megijedni, nem arról van szó, hogy a készítők a felsorolt játékokból szedték az ötleteket, csak ahogy a mondás tartja: egy kép többet mond ezer szónál – és aki ezt kitalálta, még nem is hallott a videojátékokról...

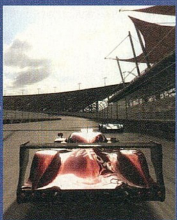
Egyrészről olyan, mint a nagy sorozat első része, ami még The Need For Speed címen jelent meg 1994-ben. Belső nézet, luxuskocsik, gyönyörű grafika és remek vezetési élmény.

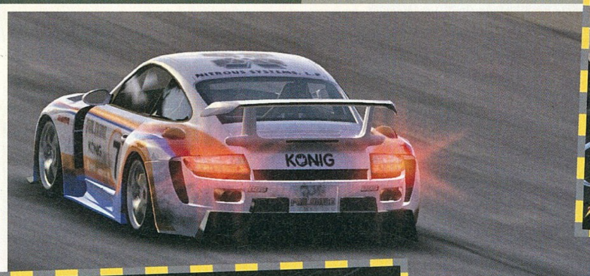


A Shiftben ismét megkapjuk a gyönyörűen kidolgozott belső tereket, és ha még az első epizódban látott remek autó-bemutató videók is helyet kapnak a korongon, a Pro Streetet is megbocsátjuk. Ha arra keresnénk példát, hogy is teljesít a Shift a látványosságok frontján, akkor a közelmúlt (vagy épp a közeljövő) PS3 exkluzívját, a GT5-öt, illetve annak előfutárát, a Prologue-otkellene elővennünk. A bemutatón részt vevő újságírók egyöntetű véleménye az volt: PS3 ide, 7 (vagy 8, mindegy) processzor oda, a Shift a szebb – az más kérdés, hogy hány havi fizetésünk bánja majd a futtatáshoz szükséges vasat.



Játékmódban, vezetési élményben több példa is hozható, de a helyszínen többen is a Forza 2-őt hoztuk fel (bár volt, aki a Live For Speedre a szavazott). A lényeg, hogy remek az egyensúly a valószerű modellezés és az élvezetes játék között. Egyet meg kell hagyni: ha a Shift kijön, senki sem gúnyolódhat többé az NFS fizikáján.





»Minden mutató a helyén – csak mint egy igazi Mustangban

»Ha kicsit lejjebb néznénk, látnánk, ahogy a gázt tapossuk...

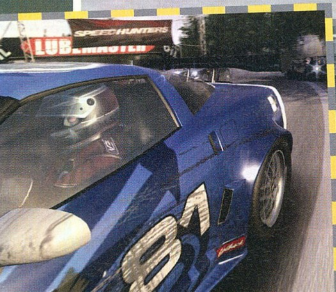
THE NEED FOR NEED FOR SPEED

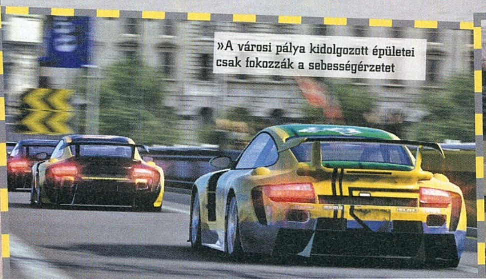
Ilyen hangulatban már könnyebben ered meg a fejlesztők nyelve, rögtön meg is kapjuk a magyarázatot a látottakra. Az első és legfontosabb, hogy a Need for Speed Shift a vezetési élményre koncentrál. Mivel az eddigi részekben a legpozitívabb jelző is szappanosdobozként írta le az autók fizikáját, az új rész elkészítésére nyilvánvalóan egy olyan csapatot kellett felkérni, akik már szereztek tapasztalatot igazi szimulátorok létrehozásában. Itt jön képbe az elmúlt hónapokban igencsak viharos változásokon átment fejlesztőcsapat, a Slightly Mad. Kicsit nehéz követni, kiket is takar ez a kicsit őrült név, de az idén január közepétől létező céget abból a Blimey!-ból hozták létre, amit még a szimulátoros körökben igencsak jól csengő SimBinben is főszerepet vállaló Ian Bell alapított meg. Az egyik dizájnerrel folytatott beszélgetésből kiderült, hogy az NFS: Shift alapját adó motor már készül egy ideje, mert az annak idején nagy sikereket elérő GTR-hez is köthető srácok már dolgoztak valami hasonló játékon a közelmúltban. Aztán mikor az EA megkereste őket, nem esett nehezükre magukévá tenni az új koncepciót, így tulajdonképpen az új NFS elkészítése egy zökkenőmentes folytatással indult. A többször is hangoztatott jelmondat, miszerint a lényeg, hogy a játék minél nagyobb vezetési élményt nyújtson, nem csak üres szóbeszéd. A készítők hatalmas munkát fektettek a valószerű hatások létrehozásába, ennek érdekében szakértőket, tapasztalt versenyzőket is alkalmaztak tanácsadóként, de ami ennél sokkal fontosabb: a teljes stúdió hivatalból gokartozik. Látszik is a program részletein, hogy a mozgásnak, a sebességnek rendeltek alá mindent. A belső nézetes kamera az erőhatásoknak megfelelően mozog, de ha a sokak által kedvelt „lökhárító-kamerára" váltva bekapcsoljuk a kijelzőket, érdekes dolgot veszünk észre: a stilizált műszerfal mozog. Jól mutatja a kis trükk hatékonyságát, hogy csak akkor tűnik fel, amikor külön felhívják rá a figyelmemet, de már előtte is azon gondolkodtam, hogy vajon mivel érik el ezt a hihetetlen sebességérzetet. Persze az effektek tárháza itt még nem ér véget: a környezet sebességfüggő elmosása is érdekes ötlet. Természetesen a blur-hatás önmagában nem újdonság, de így csak ritkán találkozunk vele, ugyanis míg közepesen gyors tempónál csak a látómezőnk széle mosódik el, addig 300 km/h környékén már tényleg csak az útra koncentrálunk, az érzékelés egy vékony csíkká szűkül, és még a műszerfal kijelzői is érdektelen pacákká és villogó fényekké mosódnak.

»A cél, hogy a játék a vezetés igazi élményét adja vissza«

FPS

A Shift egyszerre új irány és visszatérés a gyökerekhez. Több olyan elem is előkerül, amit a sorozat rajongói régóta követelnek, a legfontosabb ezek közül, hogy végre visszakapjuk a belső nézetet, ráadásul nem is akárhogy. A készítők külön kiemelték, hogy a játékban a műszerfal nem csak egy kétdimenziós kép: minden mutató és számláló működik, mind a rendeltetésének megfelelő adatot mutatja. De ami ennél is fontosabb: a Shift minden egyes autója egyedileg





»A városi pálya kidolgozott épületei csak fokozzák a sebességérzetet

»Kiélezett harc megy minden méternyi előnyért

»Ezt az Audit – a többi járgányhoz hasonlóan – az utolsó fékbetétig az eredeti alapján modellezték le

»80 - 100 - 300«

A címben szereplő három szám mind az autókkal kapcsolatos. Összesen nyolcvan típus képviselteti majd magát a játékban, és a fejlesztők igyekeztek nem a hétköznapi járgányokra koncentrálni. „Minek raknánk be egy olyan kocsit, aminél még a sajátod is erősebb?" A 100 az előző adathoz köthető: az alap nyolcvanon felül lesz még húsz olyan gépcsoda is, amelyik egy már felhasznált típus speciális változata. A 300 talán még az eddigieknél is fontosabb: a játékba épített törésmodell-szimulációt szimbolizálja (értsd: 300-nál minden törik). Sajnos a végleges változatot még nem láthattuk, de annyi biztos, hogy az autók sérülni fognak, és ez kihat majd a menettulajdonságokra is. Egyelőre még az egyensúlyon dolgoznak a fejlesztők, mert ahogy nem örülnénk egy frontális ütközést karcolás nélkül túlélő kocsinak, úgy nem szeretnénk minden söhajnyi koccanás után ledögleni sem. Elméletileg a játékban szereplő összes modell gyártója áldását adta a törések szimulálására, így jogi akadályba nem ütközhet a dolog.

szabott, a valóságnak megfelelő belső teret kap, a gyártók közreműködésével. Persze a belső tér még nem minden, hiszen nem attól lesz szimulátor egy játékból, fontos az is, hogy alakul a vezetési modell. A demóban négy autót próbálhattunk ki: egy lusta, de bivalyerős Shelby Mustang GT-t, a nyugodt erőt és megbízhatóságot képviselő Audi S4-et, a kezes gepárd Porschét, és az ideges, hiperaktív szöcske módjára száguldó Pagani Zondát. Ahogy az a leírásból kitűnik, az egyes autók tényleg a való életben is képviselt tulajdonságaik alapján reagálták le a vezetők mozdulatait, és mindhez más-más stílusban kellett hozzáállni. Míg az Audival művészet volt kicsúszni, a Zonda alig maradt a pályán, márpedig többé nem úszszuk meg, ha kétszáznál a falnak csapódunk.

TRAUMA

Amikor már éppen megszoknám, hogy a belső nézet leköveti a fizikai behatásokat, alaposan elnézek egy kanyart, kisodródom az útról, és nekivágom a kocsit a pályát övező betonnak: a kép a hirtelen ütéstől megváltozik, és pár másodpercig csak pislogok az elkenődött világra. A mellettem ülő fejlesztő mosolyogva ecseteli, hogy nagy energiát fektettek ebbe a nézetbe, és minél erősebb az ütközés, annál erősebb a látható visszacsatolás is. Neki is látok letesztelni, és működik: kisebb koccanásoknál csak szellemkép van, de nagy ütközéseknél (például mikor valami őrült hátulról belém rohan a kanyarban) tényleg elvész a kontroll. Kicsit agresszívek az ellenfelek – jegyzem meg, és kapom is a fojtott hangú választ: még fejlesztgetik a rendszert, de elméletileg a végső játékban minden ellenfelünk külön személyiséget kap. Lesznek agresszívek, akik nem félnek az ütközésektől, lesznek cselesek, és olyan is akad majd, aki nem bírja, ha két centire a lökhárítójától autózunk – az ilyenek inkább lehúzódnak és elengednek minket. Az egyes személyiségeket egy olyan ikonrendszer jelzi majd a játékosnak, amin jelenleg még dolgoznak a fejlesztők, de az már biztos, hogy az ellenfeleink megjegyzik, hogy viselkedünk a pályán: ha agresszíven játszunk, ne lepődjünk meg, ha adott esetben hárman is megpróbálnak kilökni minket a pályáról egy kanyarban; ennek megfelelően az élni és élni hagyni szabály biztosítja azt, hogy egy kiélezett helyzetben ne húzza ránk senki a kormányt.

EZ EGY MÁS FOKOZAT

A látottak teljesen meggyőztek – az EA komolyan gondolja a sorozat megújítását. Persze azért akadnak kérdések, hogy mást ne említsek, a látottak alapján a hihetetlenül részletes világ megmozdításához valószínűleg nem egy közepes gép teljesítményére lesz szükség, szóval már most érdemes spórolni. Arra a kérdésre, hogy lesznek-e esős és éjszakai versenyek, csak azt a választ kaptam, hogy a játék motorja képes ilyesmi ábrázolására, de részletekbe nem ment senki. Nem sikerült információkat kihúzni a fejlesztőkből a multiplayerről, vagy úgy általában a játékmódokról, annyit tudunk, hogy a karriermódban pénzt és pontokat szerezhetünk, melyekből tuningolhatjuk az autóinkat – de hogy mennyire, az még nem dőlt el. Nem végleges a játékban szerepeltetett pályák száma sem, de az biztos, hogy lesznek valós és kitalált ringek, illetve városi helyszíneken kialakított aszfaltcsíkok is (a demóban látott londoni pálya gyönyörű volt). A lényeg azonban kiderült: végre sikerült kiráncigálni a sorozatot a megszokás és az ötlettelenség mocsarából, végre van jó irány – ha meg a Shift nem jön be, még mindig készül három másik NFS, amiből válogathatsz. «

MŰFAJ»	»SZIMULÁTOR
MEGJELENÉS»	»2009. ősz
KÉSZÜLTSÉG»	»70%

www.pcguru.hu/

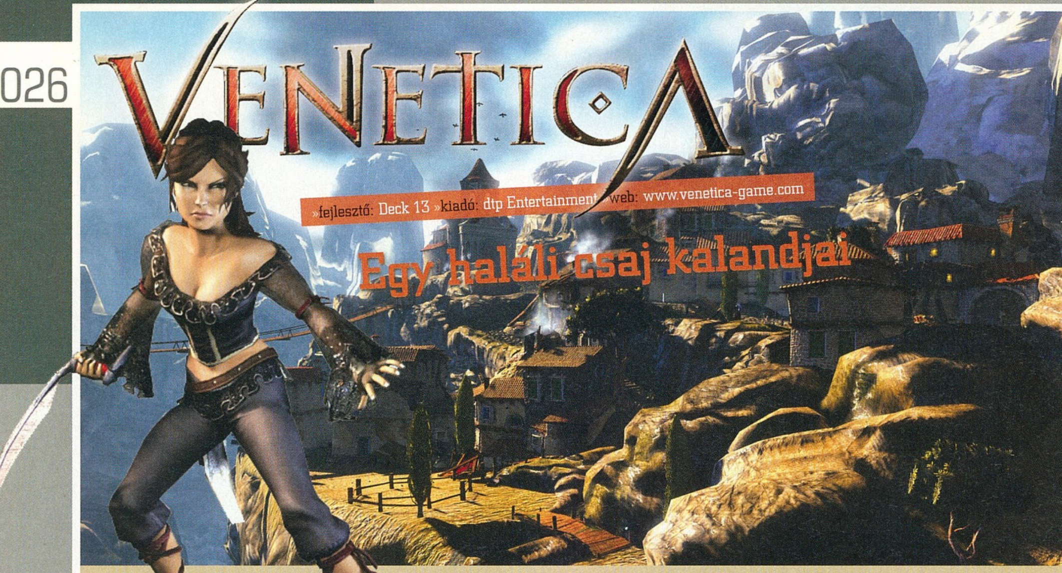
»Nagyon ideje már egy jó NFS-nek, és a jövőt megnyitó Shift igazi váltásnak ígérkezik. Egyrészt visszatér az alapokhoz, másrészt meg a jelen legdurvább látványát hozza – ugyanúgy, mint régen.

»MIGUEL

PRO »Gyilkos látvány és öldöklő verseny, mesteri fizika és remek hangulat

KONTRA »Fontos részleteket nem ismerünk még: játékmódok, napszakok, időjárás...

»Füst és guminyomok, de ez nem drift: ez Shift



Venetica

»fejlesztő: Deck 13 »kiadó: dtp Entertainment »web: www.venetica-game.com

Egy haláli csaj kalandjai

Ha egy olyan ellenséget kell legyőznöd, akiben halandó nem tehet kárt, senki nem vetheti a szemedre, ha kilépsz emberi mivoltodból. Főleg, ha a Halál lánya vagy a rejtélyekkel teli, középkori, az alternatív fantázia átformálta Velencében...

írta» KREDENC

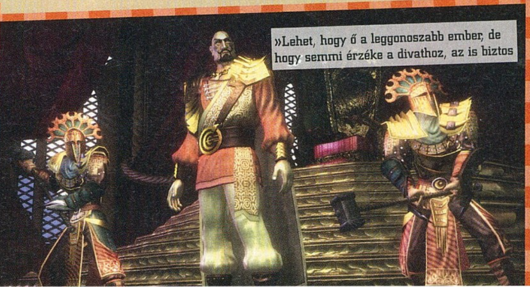
Hűséges olvasóink jól ismerhetik a Deck 13 nevét, és jelen sorok írójának elfogultságát a tehetséges bandával szemben. Az Ankh-széria és a Jack Keane igazi felüdülés a kalandjátékok szerelmeseinek, humoros, látványos, könnyed kikapcsolódás. Úgy tűnik, a „13-as fedélzet legénysége" elérkezettnek érezte az időt, hogy valami sokkal komorabba és fajsúlyosabba is belevágjon, kipróbálva, hogy eddig megszerzett tapasztalata mit is érhet egy szélesebb közönség előtt, amiben ugyan nem kevés kockázat van, de mint tudjuk, aki merít, az nyerít...

A HALÁL ÉS A LÁNYKA

A Venetica műfaját tekintve ugyanis akció-RPG, amelyben ugyan csak egy készen kapott hőst tápolhatunk (hasonlóan mondjuk a Gothichoz vagy a Witcherhez), ám ő nem akárki: Scarlett, a Halál lánya. A játék a XVI. századi Velencében, pontosabban annak egy párhuzamos univerzumbeli, nem kevés fantáziával életre keltett másában játszódik, amelyben egy titkos, okkult, ősi társaság, a Corpus generációnként egyszer szavazás útján választja ki az éppen aktuális Kaszást, felruházva őt az eme „szakma" betöltéséhez szükséges tudással és felszereléssel. Csakhogy a legutóbbi voksoláson kicsit mellényúltak

»Halál, Velence, akció, kaland – ebből csak jó sülhet ki«

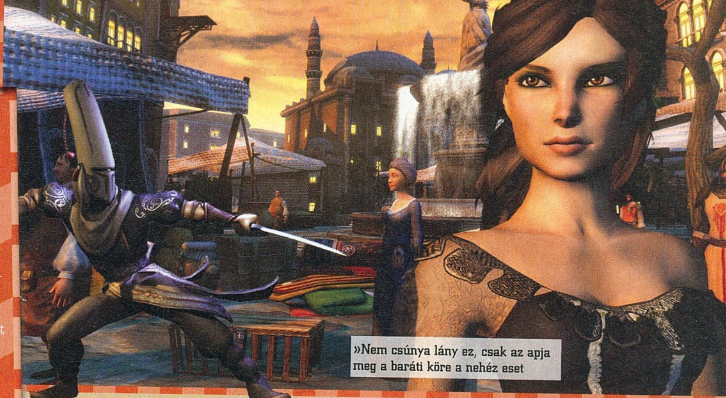
az urak, és egy velejéig gonosz és nem kevésbé elmebeteg figurát, egy Viktor nevű gyakorló nekromantát sikerült kijelölniük, aki a hatalom megszerzése után rögtön nekilát, hogy ördögi tervét kivitelezze, azaz – naná hogy – ő legyen a világ ura, kinyírva mindenkit, aki útjába áll. Hogy ebben ne legyen hiba, a fekete mágia legtiltottabb rítusait felhasználva átalakítja magát egy élőhalott szörnyeteggé, melyet halandó meg nem sebezhet. A korábbi Halál bájos leánykájára, az emlegetett Scarlettre vár a feladat, hogy megállítsa az ipsét és megmentse apját, a Corpust, bónuszként pedig az egész sártekét – lévén, hogy megvannak benne az ehhez szükséges képességek, még ha nem is tud róluk. De majd rájön szegény, persze a mi aktív közreműködésünkkel. Mert ugye itt jövünk mi a képbe, mi, akik a küldetések és ellenfelek el- és kivégzéséért begyűjtött tapasztalati pontokat elköltjük a különféle, leginkább harci skillek turbózására. A Venetica ugyanis elsősorban az akcióra helyezi a hangsúlyt, így leánykánkat főleg e téren erősíthetjük, a kezdeti szalonnázókaszát (nyilván atyai örökség) hamarosan felváltják a komolyabb csapásmérő eszközök: botok, kardok és pajzsok, hatalmas pöröly; mindezekhez remek vértezeteket is kapunk, hogy a védekezésünk is megfelelő legyen, Scarlett pedig még dögösebb, mint valaha. A harcrendszer elég egyszerű, egygombos móka lesz: célrögzítéssel (lock on) befogjuk az ellent, körözünk körülötte, majd a megfelelő pillanatban le-



»Lehet, hogy ő a leggonoszabb ember, de hogy semmi érzéke a divathoz, az is biztos

»HALÁLI SZTORIK«

Ha a játékokban és fantasy-irodalomban jártas olvasóinkra a cikk olvastán valami ismerős viszketés tört rá, ne szégyelljék, igazuk van: a germán komák is bevallották, hogy talán kicsit túl sok Terry Pratchett-könyvet olvastak mostanában... A zseniális brit írónak, a Korongvilág-univerzum megalkotójának fontos alakja a Kaszás, külön könyvet is szentelt őkelmének, és ugye neki is van egy fogadott lánya, Ysabelle, bár a „hölgy" elég nehéz eset. Érdemes e helyütt megemlíteni a szintén brit születésű Piers Anthony nevét is, akit legtöbben idehaza az Emlékmás írójaként ismernek, de az Incarnations of Immortality szériájában megjelenik ez a téma: az On a Pale Horse című kötetben (a cím a Bibliára utal, az apokalipszis negyedik lovasára: „És látám, és ímé egy sárgaszínű ló; és a ki rajta üle, annak a neve halál") egy Zane nevű fotós megöli a Halált, és átveszi annak helyét, majd megküzd a Sátán csatlósaival. (Öreg DOS-motorosoknak sem lehet ismeretlen ő: az általa megalkotott univerzum, Xanth kelt életre a Legend legendás címében, a Companions of Xanth című 1993-as kalandjátékban.)



»Nem csúnya lány ez, csak az apja meg a baráti köre a nehéz eset

csapunk rá, akár gyors kombókkal, akár lassú, de bivalyerős ütésekkel; ez kicsit konzolos megoldás, ami nem véletlen, hiszen a PC mellett a másik célplatform az Xbox 360.

Fejlődésünk során a játék maga is megajándékoz minket új tudományokkal: félelmet plántálhatunk ellenségeinkbe, hollókat, kísérteteket idézhetünk meg, sőt két, nagy tudású társat is, akik a játék elején még élő emberek, később azonban már szellemként segítenek egy-egy feladatban, például zárak kinyitásában, egyéb minijátékokban, vagy épp rejtekajtókat tárnak fel előttünk. Lesz még egy kapcsolatunk: hősnőnk szerelme, Benedict, aki nem sokkal a történet indulása után adja vissza lelkét a teremtőnek (nyilván Viktor aktív közreműködésével, hogy a bosszú, mint alapmotívum is megjelenjen a palettán), és ezután ő lesz az, aki megtanítja a lányt természetfeletti képességeire, és időről időre újabb leckékkel készíti fel őt a mind komolyabb kihívásokra.

HALÁL VELENCÉBEN

Persze unalmas lenne a dolog, ha állandóan csak mindenféle rusnya szörnyeket kellene halomra kattintgatnunk, ezért aztán nem kevés egyéb mókát is bezsúfoltak a srácok a csomagba. Például beléphetünk a halál birodalmába, az Alkonyvilágba, ahol beszélgethetünk szövetséges szellemekkel, sőt, ezt a ki-be járkálást taktikai elemként is felhasználhatjuk: amikor átruccanunk a „túloldalra", Scarlett teste eltűnik erről a létsíkról, másként fogalmazva láthatatlanná válunk, hogy aztán a „halálból visszatérve" épp ilyen váratlanul bukkanjunk elő. Persze e világban is várnak ránk segítők, ugyanis Velencében mentorokat fogadhatunk fel pénzért, akik új okosságokat tanítanak nekünk, legyen az egy látványos kardmozdulat vagy egy méreggel kombinált támadás. Maga a város sem a mai, szerelmespárokkal és az O, sole mió fütyörésző gondolásokkal zsúfolt turistaparadicsom, hanem egy rejtélyekkel és meglepetésekkel teli hely, amelynek két arcát is megismerhetjük: a gazdagok fényűzőbb, palotákkal és nagy terekkel hivalkodó kerületeit, és a szegények sötét, nyirkos negyedeit, tele veszélyes ellenségekkel. Ráadásul még egy réteg kerül minderre: a körülbelül 15 perces időtartamú nap-éj ciklus; nappal az utcák megtelnek emberekkel, polgárokkal, kereskedőkkel, akiktől beszerezhetjük a különféle információkat, mellékküldetéseket, holmikat, hogy aztán a sötétség leszálltával az éjszaka és annak lényei vegyék át a hatalmat a kihalt sikátorok felett. A fejlesztők, ígéretük szerint, teljesen megnyitják számunkra a játékteret: minden házba beléphetünk, mindent átkutathatunk, rengeteg eldugott kincs, titkos átjáró várja, hogy felfedezzük; belemerülhetünk a csatornák vizébe, felmászhatunk a háztetőkre, alászállhatunk nyirkos katakombákba, aki pedig gyorsan akar eljutni egyik helyről a másikra, választhatja az automatikus közlekedési módot, a gondolát.

HALÁLKÖZELI ÉLMÉNY

Az audiovizuális körítésről korai lenne még beszélnünk; én mondjuk az első kedvcsináló videótól elélveztem, de ez még persze semmit nem jelent (legfeljebb az én perverziómat és gyarló gyengeségemet). Mondanám azt, hogy a srácok korábbi játékait ismerőknek nagy meglepetést nem fog okozni a küllem, elvégre ugyanazt a technológiát használják, így leginkább a Jack Keane-hez hasonlít, ám ez mégsem teljesen igaz. Nyoma sincs ugyanis a könnyed, karikírozott megjelenésnek, itt a témához illően hol komor és félelmetes, hol speciális effektekkel feldobott, nagy lélegzetű a látvány, fényekkel, árnyékkal, ahogy az kell – ugyanakkor megvan benne az a bájos, bumfordi esetlenség, mely az említett kalandcímet is jellemezte, ami viszont kérdés, hogy elnyeri-e mindenki tetszését. A Deck 13 egyébként „cinematic" jelzővel is ellátta produktumát, ami azt jelenti, hogy igyekeznek moziszerű tálalásban elénk tárni a történetet, erre jellemző kameraállásokkal, sok átvezető animációval, és ehhez illő hangokkal, zenével. Utóbbiról keveset tudunk; az emlegetett filmetűd alatt szimfonikus zenekari, kórussal súlyosbított muzsika szólt, és erős a gyanúm, hogy ezt kapjuk majd a kész műben is, hiszen ez illik legjobban a témához (ha nem lenne annyira sablonos és elcsépelt, Orff Carmina Buranájából az O Fortunát, illetve Mozart Requiemjéből a Confutatist simán el tudnám képzelni alatta).

HA JŐ EGY JOBB HALÁL...

Sajnos túl sok mindent még nem láttunk és ismerünk a Veneticából, az eddigiek alapján egy nem túlbonyolított játékmenetű, de jól összerakott, kellemes kis akció-kaland-RPG elegyre számítunk; ha a Deck 13 hozza a germán precizitást, és ha tanultak korábbi hibáikból, kellemes meglepetést okozhatnak az idei, erősnek ígérkező mezőnyben.«

MŰFAJ»	»AKCIÓ-RPG
MEGJELENÉS»	»2009.
KÉSZÜLTSÉG»	»75%

www.pcguru.hu/

»Bevált sablonokból építkező, gondosan összerakott, jó alapötletre épülő világba helyezett tápolós-hentelős, látványos móka. A világot nem váltja meg, de érdemes odafigyelni rá.

»KREDENC

PRO
»Az alternatív, középkori, szabadon bejárható Velence, az érdekes téma, a jól bevált sablonok...

KONTRA
» Egyszerűnek tűnő harcrendszer, sokaknak talán „nem bejövős" látványvilág, és a sablonok...

»Hősies póz, elszánt tekintet – Halál vs Ex-Halál lánya meccs

EA PRODUCER'S TOUR

Guildfordban az EAlet szép

Már most látszik, hogy ha az Electronic Artson múlik, akkor komolyan el kell gondolkodnunk azon, honnan szerzünk plusz heteket tavasszal. A most következő oldalon végigvesszük, mire is készül a mostanában már nem lélektelen folytatásokat gyártó cég – lesz itt öröm fiatalnak-öregnek, hardcore-nak és kazuárnak egyaránt. A kis összeállításban szereplő játékokat az angliai Guildfordban a saját kezemmel fogdostam meg, és bizton állítom, hogy 2009 tavasza forróbb lesz, mint Yuriko bugyija.

írta» MIGUEL

BATTLEFORGE

A gyűjtögetős kártyajátékok szabályait felhasználó, hihetetlenül részletes és pörgős valós idejű stratégia márciusi megjelenése ellenére sikerült egész idáig elhallgatni pár fontos részletet – ejtsünk most néhány szót ezekről.

Azoknak, akik nem olvasták mindenre kiterjedő beszámolónkat tavaly nyáron, következzen egy gyorstalpaló: a Battleforge alapvetően egy RTS, azonban az egységek és épületek nem vásárlás vagy legyártás útján kerülnek a hatalmunk és irányításunk alá, hanem egy előre összeállított kártyapakli segítségével. A játék megvásárlásakor egy kezdőpaklit is kapunk, és az ebben szereplő lapokból tetszés szerint kiválaszthatjuk azokat, amik szerintünk a leginkább hasznunkra válnak majd a csatában. Amikor a harc hevében aztán úgy látjuk jónak (és rendelkezünk a megfelelő erőforrásokat szimbolizáló gömbökkel), előrántjuk a megfelelő lapot, így „varázsolva" egységeket az uralmunk alá. Innentől már minden a megszokott módon folyik, a szörnyek és az épületek különböző egérparancsokra támadnak vagy épp termelnek. A lényeg tehát nem az, kinek van a legnagyobb kártyagyűjteménye, hanem hogy ki milyen fondorlatos paklit tud összeválogatni a rendelkezésére álló lapokból. Eddig nyitott kérdés volt, hogy is oldják meg a készítők az újabb és újabb paklik beszerzését, illetve a feleslegessé váló lapok csereberéjét. A játék a megszokottnak mondható 50 dollár körüli áron kerül majd a boltokba, és a kezdő készlet 16 „alapkártyából", illetve 3000 Battleforge pontból áll majd, amiből a Booster csomagként emlegetett extra paklikat vásárolhatjuk meg, fejenként 250 pontért. Egy-egy ilyen pakk 8 kártyalapot tartalmaz majd, és 5 átlagos, 2 átlagon felüli és egy ritka vagy különösen ritka lapból áll majd – a felsorolt jelzők természetesen arányban állnak a lapok erejével is. Gyors fejszámolás alapján tehát 96 kártya üti a markunkat rögvest a vásárlás után, és az esetlegesen ismétlődő vagy csak simán feleslegesnek ítélt lapokat könnyedén áruba bocsáthatjuk a Battleforge piacterén, így juttatva további elkölthető pontokhoz juttatva magunkat. Persze aki nem akar a piacolással bajlódni, az vásárolhat is majd pontokat egy feltöltőkártya-rendszer segítségével (a 8 lapos extra pakk 4-5 dollár körüli áron várható). Tulajdonképpen csak egyet nem tehetünk majd meg: valódi pénzre nem váltható sem kártya, sem pont (illetve ehhez majd a kínai kiberrabszolgáknak is lesz egy-két szavuk). A négy nagy csoportra (tűz, jég, természet és árnyak) osztható lapok tetszés szerint keverhetők, sőt, az egymásra építő kombinációk letesztelésével nem kell az első netes vagy a gép ellen vívott csatáig várni: a játékban helyet kapott egy olyan aréna is, ahol tetszés szerint összeállított lapjainkat tetszés szerint összeállított ellenségek ellen próbálhatjuk ki, és már itt igen látványos csatákat vívhatunk. Ismét bizonyságot nyerhet, hogy a legegyszerűbb ötletekre építő játékok biztos sikerre számíthatnak – a Battleforge kártyás mókája a tavasz egyik sikervárományosa.«

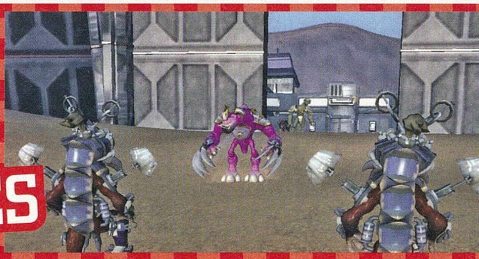
»NINCS EINSTAND«

A sajtótájékoztató egyik legérdekesebb pillanata az volt, mikor egy angol kolléga feltette a kérdést: mi védi majd a játékosokat azoktól az erőszakos ellenfelektől, akik kihasználják a becsületes, de nem olyan képzett amatőröket. Mint megtudtuk, az első és legfontosabb szabály, hogy nincs olyan körülmény a játékban, ami akár csak egy kártya végleges elvesztését is hozhatná, magyarul a lapok nem elnyerhetők és az eladáshoz is mindkét fél beleegyezése kell. És hogy mit találtak ki azért, hogy ne ismétlődhessen meg a WoW legidegesítőbb jelensége, az üzletszerű farmolás vagy a játék értéktárgyainak pénzért való árusítása? Bár a játékban szereplő lapok fejleszthetőek, senki nem áll rá majd a feltuningolt lapokkal történő kereskedésre: ahhoz ugyanis hogy eladd, le kell venned minden addig elért fejlesztést – vagyis a lap nem ér majd többet, mint bármelyik újonnan szerzett társa.

»Fekete macska? Pasziánsz? Ha már kártya, akkor Battleforge!

»A természet egységei megint furán festenek, de most is nagyot ütnek...

SPORE GALACTIC ADVENTURES



»fejlesztő: Maxis
»kiadó: EA »web: www.spore.com

Lehet háborogni, vagy éppen örülni: az EA a Sims-sorozatnál bevezetett üzletpolitikája a Spore esetében is működésbe lép – azaz csak majdnem: hihetetlen, de jön egy kiegészítő, aminek nincs lenyúlás-szaga!

»Végre valami hasznos: egy kiegészítővel 60 milliónyi tárgy válik használhatóvá

Bizony-bizony, nem ment el az eszem, tényleg papírra vetettem, hogy megannyi rossz viccnek is beillő életszimulátoros, és a szintén inkább csak a kiadónak kifizetődő Spore-kiegészítő után végre jön valami, ami hasznos és értelme is van. A Galactic Adventures – ahogy azt a neve is mutatja – az utolsó, galaktikus fázisra építő extrákat tartalmaz, és a lényege, hogy segítségével bárki létrehozhatja a saját kalandját a saját bolygóján. Az egész az égitest megformálásánál kezdődik, ahol beállíthatunk mindent: színeket, földfelszínt, napszakot, egészen a mélyebb, aprólékosabb beállításokig, mint a bolygó hőmérséklete (lehet lávával borított pokolbolygó, vagy télapó hóval borított birodalma) vagy a vízzel borított felszín mennyisége, de ha valakinek ez is kevés, terraformáló „ecsetek" egész sora várja a kalandos kedvűeket. Ha elkészültünk álmaink bolygójával, ideje lesz színészeket dobálni a helyszínre – és itt kezdődik az, ami miatt a Galactic Adventures elkészült: innetől fogva minden egyes lényt és egyéb elemet felhasználhatunk, amit az eredeti Spore megjelenése óta a játékos közösség alkotott. „Eredetileg nem a GA lett volna az első nagyobb kiegészítő", mondja Morgan Roarty, a játék producere, „de a 64 millió elkészített egység és építőelem szinte könyörgött azért, hogy valahogy elérhetővé tegyük őket a játékosoknak." Ezzel a valóban felmérhetetlen szabadsággal a játék a PS3-on nagy sikert aratott Little Big Planet méltó ellenfelévé vált, és a megjelenést követően már csak a küldetések elkészítőinek képzelőerején múlik, hogy mit hoznak ki belőle. „Az emberek ugyan belefeledkeznek az alap játékelemekbe, de korántsem anynyira, mint mi szerettük volna – ezért összegyűjtöttük azokat a fejlesztőeszközöket, amiket mi is használtunk a fejlesztés alatt, hogy a játékosok is elmerülhessenek a Spore igazi mélységeiben." Egy-egy kalandban akár öt felvonást is elhelyezhetünk, párbeszédekkel és egy halom eseménnyel, amiket függővé tehetünk a játékosoktól (például ha egy bizonyos távolságnál közelebb megyünk valamihez, az kivált valamilyen reakciót – akár támadást, vagy párbeszédet). Lehetőségünk lesz hatalmas épületek, városok, vagy akár útvesztők megépítésére is, így ha valakinek mondjuk kedve szottyan a Super Mario első pályáját összedobni amúgy Spóra-módra, az sem lehetetlen. Az egyes „színészek" mindegyikének saját célt és motivációt állíthatunk be, és az egészet megbolondíthatjuk időzítővel vagy láthatatlan csapdával. A Maxis igyekszik minél több használható elemet már eleve beépíteni a játékba, így kapunk majd bombákat, hordókat, kulcsokat, dobbantókat, de módosul a karakterszerkesztő is: egyrészt pakolhatunk hátrakétát a lényekre, másrészt sokkal részletesebben állíthatjuk be az egyes testrészek tulajdonságait. Nagyobb fegyverek, nagyobb energiapakkok, kardok és sugárvetők, hogy csak a legfontosabbakat említsük. Kezdetben 30 kalandot kapunk, azonban már dolgoznak azon a rendszeren, amellyel a kreatív felhasználók megoszthatják majd az elkészített kalandokat –amiből nem lesz kevés, tekintve, hogy a sajtótájékoztatón fél óra sem kellett egy rövid kaland összedobásához.«

A SPORE EGYÉB LEHETŐSÉGEI

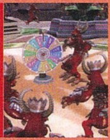
Természetesen nem az EA-ről és a Maxisról beszélnénk, ha nem lenne még legalább három további lehetőség a tarsolyukban – sebaj, egyiket sem kötelező megvenni, de azért érdemes tudni, hogy léteznek (majd, valamikor az év közepétől).

»CREATURE KEEPER

Elsősorban a kisebbeket célzó, önálló, két részből álló alkotás: egyrészt tartalmazza a Lénylabort, másrészt a Simshez hasonlóan élőhelyet biztosít a lényeknek, mindenféle berendezési tárggyal és szórakozási lehetőséggel.

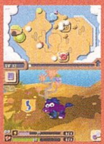
»HERO (Wii)

A Nintendo hazánkban is népszerű, hadonászós konzoljára készülő program elsősorban a Wii avatárjaira (a felhasználók saját képére megalkotott virtuális megfelelőire) alapozó játékmenettel kecsegtet – egyelőre ez minden információnk, de nem rágjuk a körmünket tövig ettől sem.



»HERO ARENA (DS)

Szintén Nintendo, de ezúttal a nem kevésbé sikeres kézikonzol a célplatform. A DS-tulajok már kaptak egy Spore-t, a Hero Arenában pedig úgy tűnik, inkább az akción lesz a hangsúly, nem a termelésen és a kreativitáson – erre speciel kíváncsiak vagyunk.



RED ALERT 3 UPRISING

»fejlesztő: EA LA
»kiadó: EA »web: www.commandandconquer.com

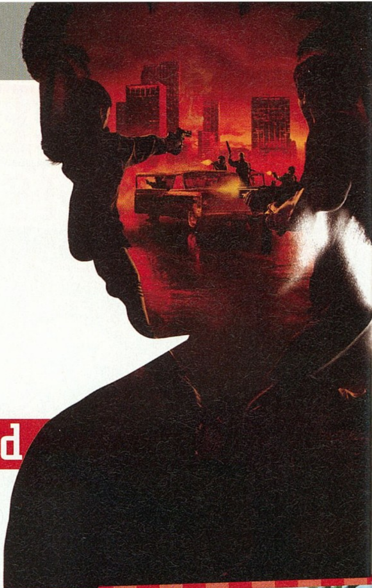
Valljuk be, a Red Alert 3 nem feltétlenül váltotta be vérmes reményeinket – vagyis nem mindenki játszotta végig. Ez csak abból a szempontból baj, hogy az Uprising az alapjátékot viszi tovább.

Azok, akik még nem fejezték be a Red Alert 3 sztorimódját, most egy kicsit ne figyeljenek ide: az ugyanis úgy végződött, hogy a szövetségesek visszaverik a szovjeteket és a császári japánt egyaránt. Amer Ajami, az EA Los Angeles képviselője azonban azzal kezdte a bemutatót, hogy elmondta: a játék elkészültével korántsem érezték magukat „üresnek", ezért szinte azonnal nekiláttak a folytatásnak. „Egy halom mi-lett-volna-ha jutott eszünkbe, amit mindenképpen ki szerettünk volna próbálni. Mi lett volna, ha van egy felkelés a szovjeteknél? Mi lett volna, ha Japán mégiscsak tovább harcol? Ráadásul ott van még a FutureTech története is, akik az Uprisingban hatalmas szerepet játszanak, de az alapjátékban szinte alig kerülnek elő." Az RA3-ban ugye az oroszok azzal nyitnak, hogy visszamennek az időben, kivonják Einsteint a forgalomból, hogy a szövetségeseknek ne legyenek meg az előző két részben megismert ütős fegyvereik, aztán visszatérve csodálkozva látják, hogy valami nem a terveknek megfelelően alakult. „Igazából nem mondtuk el, hogy ez miért is történt – nos, a FutureTech egységei talán választ adnak majd." Az Uprising három kampány segítségével viszi tovább az alapjáték történetét: egy szövetséges, egy orosz és egy japán hadjárattal leszünk gazdagabbak. Természetesen a megszokott „extrákat" sem kell majd nélkülöznünk: továbbra is remek átvezető videókat kapunk majd, amikben Gemma Atkinson és Ivana Milicevic mellett a popszakmában rövid életű sikereket elérő, emlékezetes videoklipekkel operáló Holly Valance is szerepet kap majd. Ami a játék szempontjából fontosabb: a sztorimód mellett lesz egy Commander's Challenge elnevezésű lehetőség is, ami Ajami szerint leginkább a második rész World Domination-je és a Zero Hourban megismert General's Challenge keveréke lesz, és a lényege, hogy az első küldetésben még egy erősen megmetszett technológiai fával indulunk, és az 50 térképből álló sorozatban folyamatosan szerezzük meg az egyes fejlesztéseket és egységeket. A bemutatóban két visszatérő tábornok, Kenji és Shinzo mellett jó néhány új egységet is láttunk: 11 már készen áll a bevetésre, a tizenkettediken még gondolkoznak a készítők. Az új egységeknek szintén két működési mód áll rendelkezésükre: például „minden RTS-ek legpusztítóbb egysége", a japánok Giga Fortress-e, egy hatalmas úszó lótuszvirág, ami elsődleges módban lézerágyúkkal és rakétákkal radíroz le mindent, ami elé kerül, másodlagos módban pedig afféle lebegő platformként levegő-föld rakétákkal pusztítja az ellenséget, méghozzá egy lövés – egy áldozat arányban. Talán nem is lepek meg azzal senkit, hogy az ilyen kiegyensúlyozatlan egységek miatt az Uprisingból kimaradt a multiplayer lehetősége.«

»Úszó lótusz és fanatizmus – a japán egységek továbbra is mindent visznek

»YURIKO, A JEDI«

Természetesen nem maradtunk információ nélkül a Yurikót illető részletek tekintetében sem. A pszionikus képességekkel és elsődleges nemi jegyekkel bőven megáldott japán „parancsnok" az Uprisingban külön játékmódot és kampányt kapott, azonban a látottak nem igazán meggyőzőek. Amer Ajami büszkén mesélte, hogy az újdonságként ható mellékszállal azokat a játékosokat akarják megfogni, akik inkább a Diablo- és Dungeon Siege-féle vonalért vannak oda. Yuriko kalandjaiban egyébként a kislányként átélt kalandokat játszhatjuk végig, azonban sem a kezelőfelület, sem az irányítás nem a megszokott módon zajlik. A csak épületekben játszódó pályákon Yuriko különféle „varázslatok" segítségével verekedheti keresztül magát, például pajzsként szolgáló burokkal védekezhet, az irányítása alá vonhat ellenséges egységeket, vagy – és itt többen is felhorkantunk a teremben – mentális erejével akár tárgyakat is vághat az ellenséghez. Nem láttuk ezt már valahol tavaly...?



The Godfather II

»fejlesztő: EA Redwood Shores
»kiadó: Electronc Arts »web: www.ea.com/godfather2

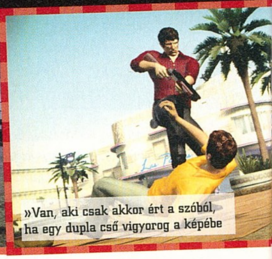
Ez a család soha el nem enged

Az Electronic Arts nem hagyja pihenni az alvilágot és a megvásárolt licenceit. Tavasszal érkezik a Keresztapa második része, amely még a Grand Theft Auto IV. részével is felveheti a versenyt...

írta» BATE

»Eláruljuk, az autós részek hatalmasat javultak a második részben...

»Vannak dolgok, amire kevesen mondanak nemet. Ilyen lehet egy méretes Magnum is...


»Van, aki csak akkor ért a szóból, ha egy dupla cső vigyorog a képébe

A Keresztapa játékváltozatának első része éppen két évvel ezelőtt, tavasszal látott napvilágot, s bár nem lett világrengető siker, kellőképpen beszippantotta az embert és igazán jól hozta a filmből ismerős hangulatot. Nagy valószínűséggel anyagilag sem volt csalódás az Electronic Arts számára, hiszen idén érkezik a második rész, ami a jól bevált elemek mellett igyekszik kicsit javítani a korábban megismert recepten.

JÁRT UTAT JÁRATLANRA...

Mint tudjuk, az első rész Francis Ford Coppola filmjét vette alapul és a főhősünket úgy helyezte bele a cselekménybe, hogy ne kelljen erőszakot tenni az egyébként zseniális történeten. Ott voltunk a Keresztapa mozi mindegy egyes kulcsjeleneténél és azokat a pillanatokat játszhattuk végig, amelyek a filmben csak háttéreseménynek számítottak (a levágott lófej célba juttatása, Don Vito kórházba juttatása, stb...). Ennek köszönhetően volt hangulata a programnak, és az általunk végigjátszható cselekményszál még a felfelbukkanó hibákat is elfeledtette. A jól bevált sémán a második rész sem változtat, a történetért felelős szakemberek fogták a trilógia második epizódját és újfent kreáltak egy fiktív karaktert, aki ezúttal Michael Corleone hűséges embereként fog rendet tenni az alvilágban. A történet Kubában indul, ahol – az alapok elsajátítását követően – ki kell mentenünk a főnökünket a forradalom kitörésekor, s mivel a saját „gazdánk" szerencsétlenül elhalálozik, hamarosan a mi kezünkbe kerül a new yorki érdekeltségek irányítása. A cselekmény természetesen követi a mozifilm fő vonulatát, így ismét mi alakítjuk azokat a háttéreseményeket, amelyekről a moziban csak elvétve esett szó. Folyamatos interakcióban leszünk a legismertebb karakterekkel, és egy-egy küldetés során újra lejátszódnak majd előttünk a korábbról már ismert nagyszerű jelenetek.

> »A tavaszi felhozatal egyik legaddiktívabb programja válhat belőle...«

REVOLUCION!

Az első rész legnagyobb hibájának azt rótta fel a szaksajtó, hogy a területfoglalós mulatság igen hamar unalmassá vált és az ember egy idő után nem a játék kedvéért, hanem csupán a történet miatt haladt előre a programban. A fejlesztők érezték, hogy szükség lesz valamilyen célra, a történettől független játékelemekre a folytatásban, hogy valóban

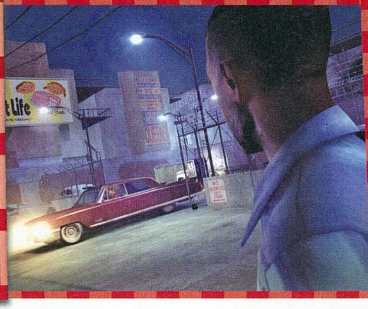
»A keresztapák első szabálya: légy meggyőző. Az eszköz rád van bízva...

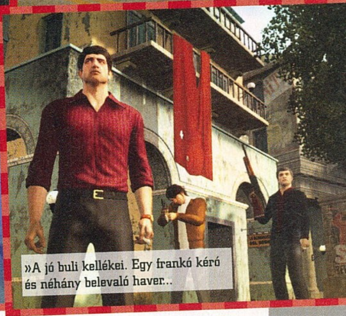
»No igen, Amerikában egész másképp nyársalnak, mint itt a XI. kerületben...

»HIÁNYZOL NEKÜNK, AL!«

Mint bizonyára tudjátok, az első részben szinte mindenki megjelent a filmből (Marlon Brando, Robert Duvall és a többi ismerős arc egyaránt), csak digitális formában. Egyedül a Michael-t alakító Al Pacino nem kapta meg pixelgúnyáját, hiszen abban az időben éppen szerződése volt a Vivendivel, miszerint a fizimiskáját csakis a szintén az ő főszereplésével készült A sebhelyesarcú című filmfeldolgozás használhatja fel. Az öreg Al azóta biztos megbánta ezt a lépést, hiszen az említett program penetránsan rossz lett és hatalmasat bukott, másrészt még mindig nem szerepelhet a képe az EA játékváltozatában, ami bizonyosan megfosztotta néhány milliótól a mostanában elég gyengécske szerepekben feltűnő színészt. Emellett mi is sajnáljuk a dolgot, hiszen a folytatásoknak ő volt a lelke és bizony a játékváltozaton is dobott volna egy nagyot, ha az ördögi Michael az ő arcával és hangjával jelenik meg...

»Egy jó keresztapa még a fogászati kezeléstől sem riad vissza...





»A jó buli kellékei. Egy frankó kéró és néhány belevaló haver..

lefoglalják a játékost a sztori egyes nagyobb fordulópontjai között. A megoldás roppant egyszerű, de a maga nemében briliáns, arról nem is beszélve, hogy tökéletesen passzol a Keresztapa világába. Miután a főnökünk holtan esik össze egy kubai reptéren, Michael a kezünkbe adja az irányítást és a jogot, hogy saját családot alapítsunk. Rögtön a játék elején magunk is Keresztapává válunk és fel kell építenünk egy saját csapatot, akikkel rendet tartunk majd az igen lobbanékony alvilágban. Az elején csak egy smasszerünk lehet, de ahogy haladunk előre és növeljük a befolyásunkat, úgy bővül a csapat, a játék végére összesen kilenc ember lehet a szolgálatunkban.

A családba befogadott rosszéletűek nem sima verőlegények lesznek, hanem különböző képességekkel megáldott szakemberek, így oda kell figyelnünk majd arra, hogy éppen kit bérelünk fel, vagy kit viszünk magunkkal egy-egy küldetésre (mindig három cimbora lehet melettünk egyszerre). Lesz aki a kasszafúráshoz ért, lesz aki robbantani tud, külön gyújtogatónk és erős emberünk lehet, sőt, elektronikai zseni is kerülhet a csapatba. Ha mindez nem lenne elég, akkor a katonáinkat idővel elő is léptethetjük, hiszen egy családban szükség van komoly csatlósokra is, és minden ilyen alkalommal tovább bővíthetjük a képességeiket. A tápolás persze nem csak a ranglétrán történő tologatással oldható meg, kőkemény összegekért az embereink egyéb képességeit (életerő, célzás, gyógyulás...) is növelhetjük, ezzel biztosítva családunk ütőképességét. Persze a Keresztapában sincs semmi kőbe vésve, bármikor kipenderíthetünk bárkit a bandából és kereshetünk új embert a helyére, sőt, akár azt is megoldhatjuk, hogy a kívülállók bebizonyítsák, hogy ők jobban megállnák a helyüket a családunk egyes pozícióiban. És ha már fejlődés, akkor meg kell jegyeznünk, hogy nem csak a gazfickóink, de a kezünkbe akadó fegyverek is tápolhatóak lesznek, így mindig lesz miért küzdeni, mindig lesz egy szint, ahová érdemes továbbfejlődni...

NAGYVILÁGI GENGSZTEREK

Szintén az első rész hibája volt, hogy a bejárható város elég szürke volt, rengeteg hasonló elemmel, komolyabb változatosság nélkül, így az ember hamar belefásult az állandó környezetbe. A második részre ennek vége, hiszen a Keresztapa 2 filmváltozata sem csupán New Yorkra korlátozódik, így a játékban is ugrálhatunk majd a helyszínek között. Ugyebár a kezdés maga Kuba, aztán igába kell hajtani a Nagy Almát, délen Floridát kell az uralmunk alá vonni és nagy valószínűséggel nem marad ki a játékból Oregon és Las Vegas sem. Nem tévedés, utazgatnunk kell majd a városok között és mindenhol oda kell majd figyelnünk az érdekeltségeinkre. Ez egyrészt kellő kihívást biztosít mindenkinek, másrészt adott a változatosság is, hiszen a helyszínek igencsak eltérnek egymástól, a szürke New York után például igazi felüdülés a rikító és színes Florida bekebelezése.

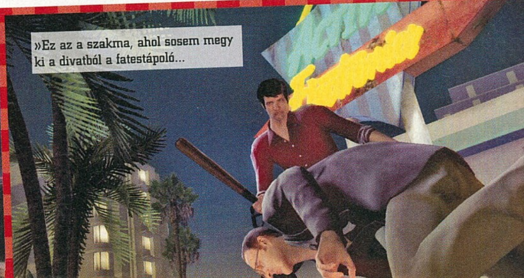
AKCIÓ ÉS STRATÉGIA

A játék elején, mikor még kis halak vagyunk, részt kell vennünk minden területfoglalásban, hogy eredményesek legyünk, de a család bővülésével eljöhet a pillanat, mikor a piszkos munkát már nem nekünk kell elvégeznünk. Legyen szó akár egy érdekeltségünk megvédéséről vagy egy új hely megszerzéséről, csak kattintanunk kell párat a térképen és már mennek is a legerősebb embereink, hogy a "védelmünk" alá hajtsák a különböző pénzes helyeket. Persze bármikor mehetünk magunk is rendet tenni, de ha beleununk a lövöldözésbe, csak parancsot kell adnunk és várnunk, hogy a program tájékoztasson a fejleményekről. Egyedül az ellenséges családok kúriáinak kifüstölése nem működik nélkülünk, na de egy ilyen buliból ki szeretne kimaradni, nemde?

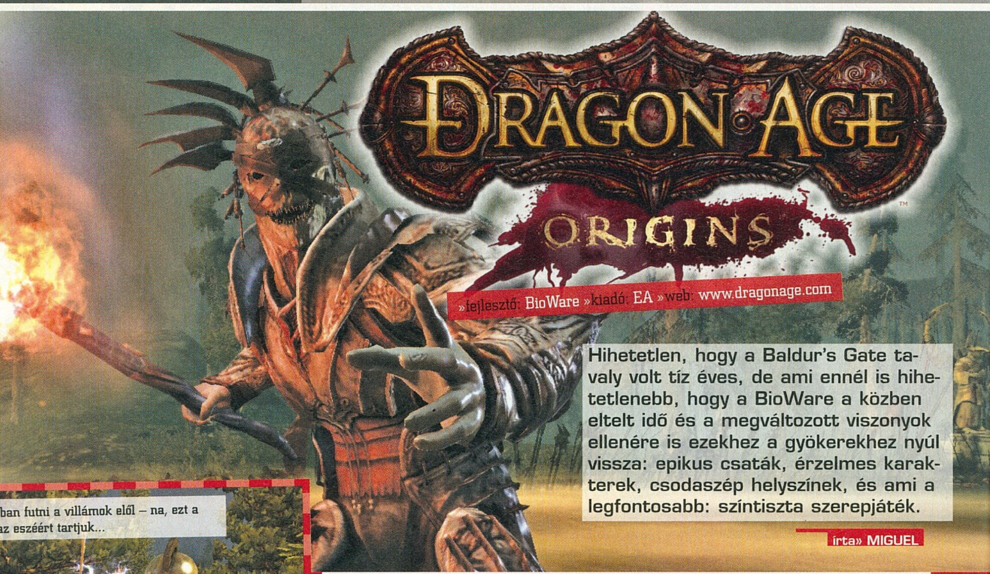
JÓ LESZ EZ!

Az eddig leírtak persze nem fedik le a teljes képet, amellett, hogy a Keresztapa megmaradt külső nézetes, területfoglalós akciójátéknak, még nem ejtettünk szót a lekenyerezhető politikusokról, orvosokról, rendőrökről, a különböző bűnözési ágak (prostitúció, pornó, drog, ingatlanbiznisz) teljes birtoklásával járó bónuszokról, a megfélemlítésekről, az ellenséges család prominens tagjainak levadászásáról. Ugyanígy nem szóltunk a javult grafikáról és a most debütáló, különleges Don-nézetről sem. Írásunk csupán ízelítő, amolyan kedvcsináló, amely bemutatja, hogy az Electronic Arts és a Redwood Shores nem tétlenkedett az elmúlt két évben, egy valóban élvezetes és addiktív játékkal készülnek nekünk. Persze mi sem fogunk örökké titkolózni, a teljes teszt, az összes puskapor a következő számra marad, amikor is videoteszttel és tippektrükkökkel várjuk majd a szervezett bűnözésben elmerülni vágyó olvasóinkat. «

»Néha bizony nem árt, ha fényt gyújtunk az éjszakában...



»Ez az a szakma, ahol sosem megy ki a divatból a fatestápoló...



Dragon Age: Origins

»fejlesztő: BioWare »kiadó: EA »web: www.dragonage.com

Hihetetlen, hogy a Baldur's Gate tavaly volt tíz éves, de ami ennél is hihetetlenebb, hogy a BioWare a közben eltelt idő és a megváltozott viszonyok ellenére is ezekhez a gyökerekhez nyúl vissza: epikus csaták, érzelmes karakterek, csodaszép helyszínek, és ami a legfontosabb: színtiszta szerepjáték.

írta» MIGUEL

»Talpig vasban futni a villámok elől – na, ezt a harcost se az eszéért tartjuk...

Amikor az első hírek megérkeztek a BioWare új játékáról, mindenki meglepődött. Az addig rendben, hogy RPG lesz, hiszen abban ők a legjobbak, de hogy pont azokat a mérföldköveket vágják sutba, amiket ők maguk állítottak az elmúlt évtized alatt csak azért, hogy elkészíthessék a Baldur's Gate szellemi örökösét, az azért nem mindennapi fordulata a játékiparnak. Ráadásul a fejlesztők főnöke, Ray Muzyka nem egyszer kijelentette már, hogy „bár a DA szellemiségében valóban a nagy öreg Baldur's Gate-et követi, valójában semmi köze ahhoz". És tényleg: sem a világ, sem a szabályrendszer nem ugyanaz. Azonban mielőtt belekezdenénk, érdemes átvenni az alapokat – például azt, mit is jelent a játék címében az Origins szó.

HÁTTÉRSZTORI

A papír alapú szerepjátékok egyik legfontosabb része rögtön a karaktergeneráláskor lép működésbe: nem elég, hogy kockadobással, pontelosztással és egyéb módszerekkel megalkotjuk virtuális énünket, nem elég, hogy egy nagy halomból kiválasztjuk a nekünk tetsző képességeket és jártasságokat – el kell mesélnünk azt is, hogy a karakter hogy vált azzá, aki. Mi történt vele? Mi van a szüleivel, a testvéreivel? Miért hagyta ott a szülőfaluját, és miért utálja az elfeket? Nos, a Dragon Age: Origins kezdetén pont az ilyen kérdésekre kapjuk meg a választ. Attól függően ugyanis, hogy milyen fajú és kasztú karakterrel indulunk, különböző helyszíneken különböző alaptörténeteket járhatunk be, vagyis máshogy keveredünk bele a fősodorba ha törpe harcosként indulunk, mint ha elf varázslóként. A fajok és a kasztok száma alapján úgy tűnik, hogy akár hatféle kezdetet is végigjátszhatunk majd, és ha ezek legalább fele olyan jól kidolgozott lesz, mint a Mass Effect bemelegítő etapja, akkor már csak emiatt is érdemes lesz belevágni a kalandba.

FAJI MEGKÜLÖNBÖZTETÉS

Ahogy említettem, a fejlesztők szinte minden lehetőséget megragadnak arra, hogy kihangsúlyozzák,

EMBER

ELF

TÖRPE

A Dragon Age: Origins nem kápráztat majd el minket a választható fajok tucatjaival, de a lényeg most nem is ebben van. A szokásos fizikai tulajdonságokat és szakértelmeket módosító értékek helyett sokkal nagyobb hangsúlyt kap az egyes fajok egymásról kialakított véleménye, vagyis nevezzük nevén: fajgyűlölete. A játék szinte minden egyes párbeszédében előkerül a származásunk, sőt egy-egy küldetésnek nem csak a kimenetele, de már a kezdete is attól függ, melyik humanoid formát választottuk az elején. Egy dolog már szinte bizonyos: elfként kifejezetten hányattatott sorsunk lesz. Az emberek élvezik a szokásos „senki sem szeret – senki sem gyűlöl" pozíciójukat, a törpék pedig... Nos, a törpékről egyelőre semmit sem tudni, csak annyit, hogy helyet kapnak a játékban.

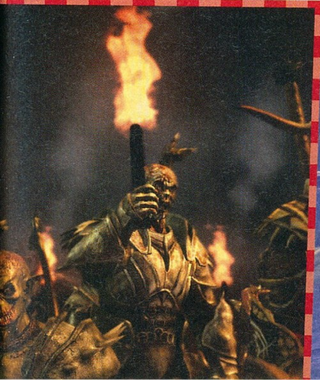
»SAJÁT KEZDETEK«

Annak ellenére, hogy a játék szinte már a boltok polcain van, rengeteg fontos részletet borít jól tartósított homály. Azt azonban már most tudni lehet, hogy a BioWare közzétesz egy, az eredeti fejlesztőeszközhöz megszólalásig hasonló (nyilván a könnyebb használat miatt azért hellyel-közzel átalakított) pályaszerkesztőt. Ahogy eddig minden olyan játéknál, ami megérdemelte azt, itt is várhatóan rövid határidővel jelennek majd meg a tehetséges játékosok által összedobált küldetések, grafikai és játékmenetbeli módosítások (bár arra a kérdésre, hogy milyen szinten lesz átszabható a játék, csak kevéssé informatív hümmögést kaptam válaszul), így téve ezt az amúgy is durva újrajátszási rátával rendelkező játékot még tartósabbá.

mennyire nem Faerunban járunk. Ahogy a sajtótájékoztatón megtudtuk, ez teljesen új, saját világ, és mint ilyen, jóval sötétebb képet fest az emberek, elfek és törpék együttéléséről. Más játékokban általában jól megférnek egymás mellett a különböző fajok, ám itt inkább a manapság (sajnos nem csak) a játékokban jóval divatosabb – és a morális kérdéseket feszegető történet szempontjából jóval kedvezőbb – fajgyűlölet dívik, ráadásul nem csak úgy tessék-lássék módon. Ha nem emberként kelünk útra, körülbelül az első sarokig jutunk majd lefityimáló tekintetek és durva beszólások nélkül, sőt, az eddig megszokott csapaton belüli béke sem alapértelmezett. Azonban nem csak ez határozza meg karakterünk későbbi kalandjainak alakulását: a Dragon Age-ben nem lesz olyan mutató, ami a jó és a rossz cselekedeteinket tartaná számon, de a világ és annak lakói emlékezni fognak ránk, és arra, mikor hogy döntöttünk. Természetesen megmenthetjük a világot egy velejéig romlott és korrupt karakterrel is, de érdemes szem előtt tartani, hogy egy-egy morális krízisben meghozott döntésünk erősen befolyásolja a körülöttünk élők sorsát – nem csak a közvetlenül mellettünk harcolók sokallhatnak be egy-egy nekik nem tetsző elhatározásunkat látva, de könnyen előfordulhat, hogy nem az a király kerül a trónra és nem az a falu menekül meg, amelyik valójában megérdemelné. Persze a játékos dolgát nehezíti még ezer más körülmény is, például az, hogy a Dragon Age világa nem fekete és fehér – szinte csak kivételes alkalmakkor van mellékhatások nélküli jó vagy rossz döntés, magyarán valaki mindenképp szívni fogja a fogát. Természetesen egy-egy helyzetre több megoldás is létezik, de biztosan többszöri nekifutás kell majd ahhoz, hogy a lelkiismeretünknek megfelelő döntést hozzuk meg.

ÉLET A SÁRKÁNY KORÁBAN

Miután az előtörténet kijátszásával végzünk, minden karakterrel ugyanoda jutunk: be kell lépnünk egy, a rendet vigyázó szervezetbe, a Grey Wardenek szövetségébe. Ez sem feltétlenül megy könnyen: például ha elfként próbáljuk meg, az emberek azért néznek majd le minket, mert be akarunk lépni, az elfek meg azért, mert beléptünk – ebből is látszik, hogy a készítők tipikus „már megint nincs rajtad sapka" helyzetekkel igyekeznek majd minket boldogítani. A Grey Wardenek tehát a rendet és békét vigyázzák, és az egyelőre közelebbről meg nem határozott Nagy Gonosztól védik az ártatlanokat - nyilván a fő történeti szál végén kiderül, hogy mennyire volt értelme belépni a szürkék közé... Ami viszont a bemutatóból kiderült, hogy a fejlesztők a rengeteg akció mellé nem elhanyagolható



»Lehet, hogy csak a fény miatt tűnik úgy, de ebben a diszkóban csupa öreg fickó táncol...

mennyiségű párbeszédet és küldetést próbáltak beszuszakolni. A játék pillanatnyi állását demonstráló, nagyképernyős lapostévén bemutatott küldetésben egy faluba keveredtünk el, ahol (miután minden egyes ember, akivel beszédbe elegyedtünk, megjegyezte, hogy nocsak, egy elf Grey Warden, na ilyet se pipált még...) a falu vezetője megkért minket, hogy ugyan nézzük már meg közelebbről, miért is támadnak vérfarkasok a falura minden adandó alkalommal. Kis csapatunk (akik között csak ember és elf volt – reméljük időközben nem kapott dizájneri léket a törpés vonal) neki is vágott az erdőnek, és némi harc árán eljutott a vérfarkasok közösségéhez. Miután szóba elegyedtünk a képeken is látható szőrös humanoidokkal és az őket pártfogásába vevő zöld lánnyal (aki amúgy az erdő szelleme), kiderült, hogy a falu vezetőjének lenne mit bevallania, ha kicsit megkardlapoznánk, mert volt némi köze a farkasokat sújtó átokhoz. Itt rögtön vagy hat választási lehetőségünk akadt volna, de mivel ez egy sajtóbemutatón történt, a fejlesztő azt a nem túl becsületes, viszont kifejezetten látványos utat választotta, hogy akkor minden további szószaporítás helyett kerekedjünk fel, és új barátaink, a vérfarkasok és a zöld csaj társaságában mészároljunk le mindenkit a faluban. Természetesen akadtak olyanok a csapatunkban, akik nem rajongtak az ötletért, de azért velünk tartottak, és néhány perccel, illetve létfontosságú szervet ért szúrással és tűzlabdával később a falut csak úgy emlegették, hogy „akik át akarták vágni a Grey Wardeneket".

LÁTVÁNYVILÁG

Furcsa dolog történt a bemutató alatt: egyrészt a számat tátottam, másrészt meg néha fintorogtam – ennek azon túl, hogy valószínűleg igencsak hülyén festettem szemből, azért van szerepe, mert a látottakat reagáltam le. Megint az történt ugyanis, hogy a marketinggépezet gőzhengere miatt kialakított előzetes várakozásoknak csak hellyel-közzel tudott a játék megfelelni. A stílussal nincsen baj, a hatalmas terek, az éppen rothadásnak induló világ, a sötétnek és veszélyesnek tűnő erdők remek hangulatot teremtenek, de ha az embereket nézem, valahogy fura az a kettőség, amit látok. Egyrészről van a vitán felül tökéletes arcábrázolás, amin valós érzelmeket fedezek fel, sőt, az erdő tündére hetykén féloldalasan beszél, és mondanivalójának megfelelően vizslató, villámló vagy épp nyugodt szemmel néz rám a párbeszédek közben. Aztán kicsit jobban megnézem, és a karakterek villámsújtva, furcsa pózban állnak, a hátukra vetett fegyvert nem tartja semmi, a farkasember közelebbről nézve kifejezetten pixeles, és van valami furcsán pasztellszerű a világban – ha megnézitek a cikkben szereplő képeket, látjátok, miről beszélek. Reménykedjünk benne, hogy ez nem a végleges állapot, sőt, egyezzünk meg abban, hogy azért ha így marad, az sem a világ vége. A Eclipse névre hallgató motornak vannak jó pillanatai, főleg zárt tereken, csak nem szeretném, ha a megjelenéskor mindenki azzal jönne, hogy „de ez nem is olyan szép, mint a videókban". Tudom, én is azok alapján néztem, és be kell valljam, egy kicsit csalódtam (és ahogy kérdezgettem, több újságíró is egyetértett velem – persze voltak sokan olyanok is, akik ódákat zengtek ebéd közben). Viszont azt mindenképpen meg kell említenem, hogy a játék egyes részeit tekintve kifejezetten horrorisztikus: az eddig látott képek és videók alapján a kicsit is komolyabb ellenfelek kizárólag visszataszítóan csúnyák, minimum rohad a bőrük és / vagy nyolc lábuk van. Ráadásul nem csak nekünk vannak látványos varázslataink, de néha ők is eleresztenek egy-egy szemkápráztatót, ami a tesztelés közben nekem

NEM CSAK A BALDUR'S GATE VAN ÁM...

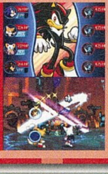
Bár a Dragon Age: Origins-zel kapcsolatban elsősorban a Bioware második játékát emlegeti mindenki, ide értve a játék fejlesztőinek vezetőjét, Ray Muzykát is. Itt az idő kicsit feleleveníteni, mi minden is köthető a srácok nevéhez a hat CD-n terpeszkedő BG-n kívül.

»SHATTERED STEEL

A BioWare első játéka egy meches, lövöldözős akciójáték volt, de 1996-os megjelenésekor annak ellenére sem lett igazi siker, hogy grafikailag és játékmenet tekintetében is megfelelt a kor kihívásainak, sőt a robbanások nyomot hagytak a tájon...

»SONIC CHRONICLES (DS)

A játék érdekes kísérlet volt: a BioWare a Nintendo DS-re fejlesztett szerepjátékot az addig leginkább platformerként ismert kék sündisznó, Sonic főszereplésével. A kritikusok fintorogtak, de a vásárlók nem utasították vissza az újdonságot. Szerencsére azért PC-n maradunk a hétköznapi RPG-knél...



»SW: TOR

Az egyetlen MMO, ami megszorongathatja a WoW-ot valaha is, az a mostanában készülő Star Wars: The Old Republic. Lassan csordogálnak az információk, de annyi már biztos, hogy minden benne lesz, ami az SW-univerzumból fontos: fénykard, Erő, és talán vukik.

kifejezetten tetszett, amíg rá nem jöttem, hogy bár látványnak sem utolsó az ellenfél, de biztosan vért izzadunk majd játék közben.

CSAPATMUNKA

Ahogy azt már a BioWare játékaiban megszokhattuk, nem egyedül vágunk neki a kalandoknak, sőt. A fejlesztők szerint a Dragon Age-ben sikerült végre azt elérniük, amit eddig mindig próbáltak: igazi személyiséget, intelligenciát, saját értékrendet és célokat adni a nem-játékos karaktereknek is. Alapfelállásban minden hozzánk csatlakozó kalandozó felett hatalmunk van, azonban ez nem marad így örökké. Ha nem a társak ízlésének és meggyőződésének megfelelően szerepelünk, bizony gyorsan egyedül vagy akár holtan találhatjuk magunkat. Az első eset egyértelmű: ha folyamatosan elf kisgyerekeket dobálunk tűzlabdával, nem várhatjuk el a csapatunk elf tagjaitól, hogy hű barátként kövessenek minket – egy darabig még morogva ugyan, de engedelmeskednek, aztán eljön a pillanat, mikor egy bosszús monológ kíséretében szépen megpattannak. Ennél sokkal csúfabb véget érhet a kaland, ha épp harc közben támad kibékíthetetlen ellentét a csapat és köztünk: nincs annál kellemetlenebb, mikor a varázsló egyszerre nem hajlandó ragaccsal beborítani a rohamozó csontvázhordákat, vagy mikor nem számíthatunk többé a harcosunk halált megvető bátorságára. Természetesen ilyesmit már máshol is láttunk, azonban a fejlesztők ígéretei alapján most tényleg minden egyes szavunkat és cselekedetünket alaposan meg kell majd gondolnunk. Nem csak a világ és az azt alkotó modellek léptek ki a két dimenzióból, de a szereplők sem laposak többé. Ahogy a kialakult helyzeteknek sem csak egy megoldása van, úgy arra is bőven kapunk lehetőséget, hogy a társaink rólunk alkotott véleményét alakítsuk. Vannak ennek egyértelmű, gyors eredménnyel bíró módozatai: például azt senki sem szereti, ha a varázsló gondolkodás nélkül szórja a területre ható bűbájt – egyszer még elmegy véletlennek, de a harmadik lávafolyam után a legnyugodtabb törpe tolvaj is kijön a béketűrésből. Egy számláló mutatja a csapaton belüli népszerűségünket, erre mindenképp érdemes odafigyelni.

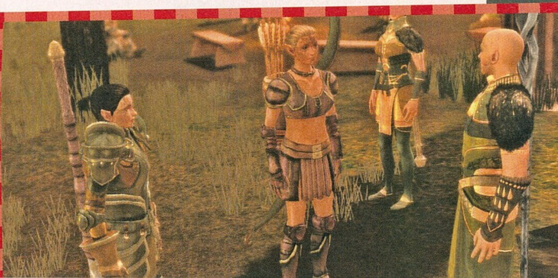
MINDEZ MOZGÁSBAN

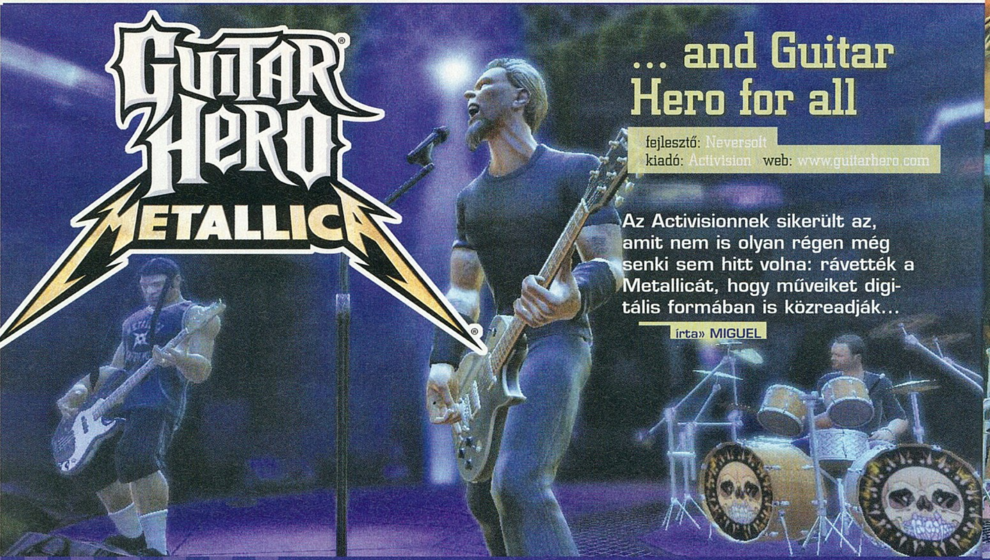
A sajtótájékoztatón egy rövid időre lehetőségem nyílt kipróbálni a játék egyik küldetését, legnagyobb sajnálatomra azonban nem a szerepjátékot és beleélést megkövetelő párbeszédes, történetmesélős részt kaptam meg, hanem egy több emeletből álló torony tetejére kellett felverekednem magam két harcosból, egy varázslóból és egy tolvajból álló kis csapatommal. Mivel nem volt annyi gép, ahány újságíró, először csak távolról néztem, ahogy az angol kollégák sorra rogynak össze a rájuk törő ellenség rohamainak súlya alatt. A harcrendszer kis túlzással a szellemi elődnek tekintett BG-ből ismerős lehet mindenkinek. Minden egyes karakternek saját stílusa és fegyverei, illetve varázslatai vannak, így egy átlagos csata esetén akkor is van esélyük, ha teljes egészében a mesterséges intelligenciára bízzuk a karaktereink irányítását. Persze igazából az a jó, amikor mi magunk adjuk ki a parancsokat (amit aztán az aktuális népszerűségünk függvényében a társaink vagy teljesítenek, vagy nem), méghozzá úgy, hogy a szóköz billentyű lenyomásával bármikor megállíthatjuk az eseményeket, és a kialakult helyzethez igazodó utasításokkal változtathatunk a csata menetén. Érdekes ötlet, hogy a karakterek nem halnak meg, ha kifutnak az életerőből, csak a csata végéig „kimaradnak a dobásból", vagyis akkor aktiválhatjuk őket újra, ha a csetepatének vége van, és nincs több ellenfél a környéken. Ennek megfelelően a küzdelem addig tart, ameddig az utolsó ember talpon van a partiból, és bár ezzel elbúcsúzunk a szép emlékek egész sorát ébresztő Resurrect varázsigétől (pedig régebben mekkora mozgatóerő volt, hogy megszerezze a csapat papja...), azért ez sokat lendíthet a játékmeneten – bár most biztos akad pár fintorgó, aki szerint ez felesleges könnyítés és casual hatás...

ÚJRA A RÉGI

... pedig nem az. Egy órán át nyúzhattam a BioWare új játékát, és rögtön magával ragadott az, ami a Baldur's Gate óta minden játékuknál. A nagybetűs Kaland lehetősége, a számítógépes szerepjátékok újabb remek példánya vár ránk, öröm lesz felfedezni ezt az új világot, és a látottak alapján meg merem kockáztatni, hogy az egyik legpotensebb helyszín születik meg az EA érdekeltségi körébe tartozó csapat műhelyében, ahová biztosan visszatérünk még (tudom, igazából még oda sem értünk). Nem várom, hogy tökéletes legyen, sőt a márciusi megjelenést valószínűleg gyors ritmusban fogja követni valami komolyabb patch, mert azért még akadnak hibák az irányítás terén, no meg a gépigényről is nagy hallgatások voltak, de ha jobban a kristálygömbömbe nézek, akkor véreres szemeket, kávét, no meg elvesztegetett napokat látok, márpedig az álmoskönyvek idevágó fejezetei alapján ez bíztató jel.«

»A nagybetűs Kaland lehetősége vár ránk ismét, csak győzzük kávéval«



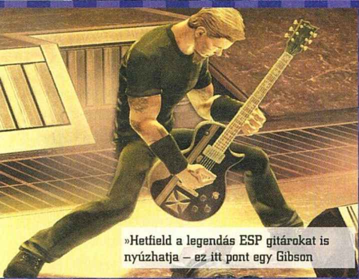


... and Guitar Hero for all

fejlesztő: Neversoft
kiadó: Activision web: www.guitarhero.com

Az Activisionnek sikerült az, amit nem is olyan régen még senki sem hitt volna: rávették a Metallicát, hogy műveiket digitális formában is közreadják...

írta» MIGUEL


»Hetfield a legendás ESP gitárokat is nyúzhatja – ez itt pont egy Gibson

»A játékmenet nem változott – szerencsére

Ha eddig valaki kételkedett a zenei játékok erejében, illetve abban, hogy az ilyen programok hatással vannak-e a zenei iparra, annak itt a végső bizonyíték. Alig pár év elegendő volt ahhoz, hogy nevenincs bandák helyett igazi, nagybetűs Sztárzenekarok szerződjenek le a fejlesztőkkel, immár nem könyörögni kell egy-egy közepesen ismert számért, hanem válogatni, keresgélni a nagy slágerek között. Az, hogy az Activisionnek sikerült megnyernie a digitális terjesztésről meglehetősen maradi elveket valló Metallicát, igazi áttörés, néhány esztendővel ezelőtt még James Hetfield bandája tiltakozott a leghangosabban az mp3-ak térhódítása és a fájlmegosztás ellen. A pletykák szerint a nagy ellenállás egészen a GH: Aerosmith sikeréig tartott, és amint kiderült, Steven Tyler régóta csak lavírozó kompániája mekkorát szakított pár napi melóval, gyorsan elpárolgott a keményvonalas technológia-ellenesség. Ez persze nem változtat azon, ami nekünk fontos: a Neversoft nekilátott összeszedni a világ egyik legjobb csapatának legnépszerűbb számait, és lassan a célegyenesbe is ér az együttes nevével fémjelzett Guitar Hero-epizóddal.

> »A rock legnagyobbjai – csak ezúttal egy kicsit másképp«

RIDE THE LIGHTNING

Az előző, egy zenekarnak szentelt címhez képest nagy változás, hogy most már a GH: World Tour óta elérhető extra zenekari lehetőségek is rendelkezésünkre állnak, tehát nem csak a gitár-bőgő párost személyesíthetjük meg, de kipróbálhatjuk Lars Ulrich igencsak izzasztó feladatkörét, a dobot is, illetve letesztelhetjük, mi hány percig bírnánk Hetfield helyében az éneklést. Mivel a játékot valószínűleg szinte kizárólag rajongók vásárolják majd meg, nem felesleges megemlíteni, hogy a játékban a Metallica basszgitárosai közül csak a posztot most betöltő Robert Trujillo kap helyet, tehát sem az 1986-ban tragikus körülmények között elhunyt Cliff Burton, sem a 2001-ig alapembernek számító Jason Newsted nem kapta meg a sorozatra jellemző, karikatúra-szerű digitális képmását. A készítők kitettek magukért a szereplők modellezését illetően: nem csak az arcok ismerhetőek fel tökéletesen, külön mo-cap felvételeket készítettek az egyes tagokra oly jellemző mozdulatokról, és ezekből rengeteg be is kerül a végleges változatba. Továbbra is igaz lesz tehát a játékra az, hogy nem csak annak szórakoztató, aki éppen „zenél", de az sem unatkozik, aki csak nézi – most például Trujillo dervistánca, vagy Ulrich „állva dobolása" dobja fel a színpadképet, de a James Hetfieldre jellemző vad gesztikuláció és mimika sem hiányzik majd. Szintén az érdekes apróságok körét gazdagítják az olyan események, mint mikor két szám között egy road a következő nótához illő gitárt hoz az énekesnek (bár ezzel a demóban még volt egy kis gond: a modell egyelőre csak egy hangszer kezelésére van beállítva, így néha megesett az a csúfság, hogy James jó negyven centivel a rajta lógó gitár fölött tépte a húrokat).

METALLICA TRIBUTE BAND

Természetesen a GH: Metallica karrier-módjában nem az együttes 1981 óta bejárt útját követjük végig (például a már említett basszgitáros-mizéria miatt sem), hanem a saját együttesünket megalapítva

»Nem csak a zenészek néznek ki dögösen, a színpad látványtechnikája is sokat fejlődött

játszunk majd, eleinte mint a Metallica előzenekara, aztán valószínűleg most is fontos szerephez jut majd a GH-sorozat átvezető videóinak főszereplője, a menedzsernek álcázott ördög.

NOTHING ELSE MATTERS

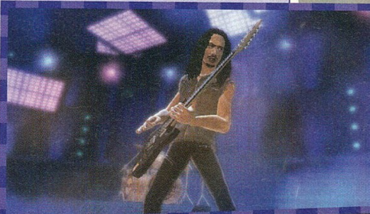
A játékmenet szinte semmit sem változik az elődökhöz képest, továbbra is a felénk (a nehézség függvényében) araszoló-száguldó színes pöttyöket kell a kontroller megfelelő színű gombjával lereagálni, és ha a sikeres találatokból sikerül összefüggő láncot fűzni, akkor szól a zene. Az énekes itt is egy, a hangszínt és -magasságot, illetve a sebességet figyelő minijátékon keresztül teljesíti a dal elvárásait, és ha mindezt ráadásul sikerül összehangolnia a zenészek teljesítményével, akkor a banda mindenféle bónuszokat kap, amit a koncert végén pénzre is válthat. Mivel a Metallicát kifejezetten képzett zenészek alkotják, talán nem meglepő, hogy a játék kicsit nehezebb az átlagosnál: az amúgy megfelelően gyakorlott tesztbandánk, a The Pervs tagjai egy-egy virtuális koncert után hüledezve osztották meg egymással a tapasztalataikat. A GH jelen epizódja a dobosok számára extra kihívást is tartogat: akinek van elég bátorsága és plusz egy pedálja (itthon igazából ez okoz majd problémát), nekiállhat a számoknak Expert+ fokozaton is – egy lábdobbal a teszt alatt negyven másodpercig bírtuk, mielőtt a közönség leparancsolta volna a bénázó dobost (meg a többieket) a színpadról.

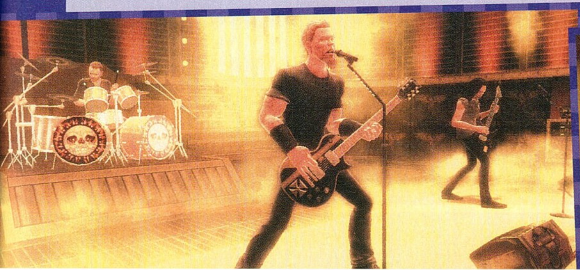
B SIDES AND RARITIES

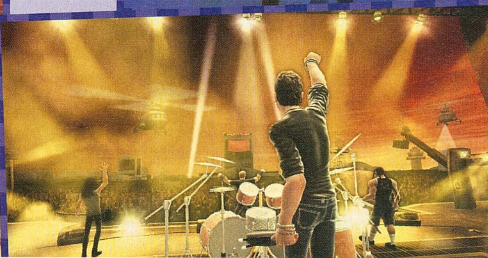
De most beszéljünk arról, mi történik, ha sikerül zenélni is egy kicsit. A GH: Metallica jelenleg ismert számlistája szerint a játékban 49 dalt találunk majd, ebből 28 jön az együttes teljes eddigi életművéből, köztük olyan slágerek, mint a Fuel, a the Unforgiven, a keményebb időket idéző Seek and Destroy, vagy a '90-es évek egyik legjobb lassú száma, a Nothing Else Matters. A címszereplő srácok dalain kívül kapunk egy nagyobb csokrot az olyan együttesek költeményeiből, akik vagy hatással voltak a tagokra, vagy egyszerűen csak olyan számok, amik tetszenek az együttes egyik vagy másik tagjának. A lista itt is impozáns, hiszen olyan zúzós témákat terveznek kiadni, mint az Ace of Spades a Motörheadtől, vagy a Toxicity a System of a Downtól. Mint az talán a rövid felsorolásból is kiderül, nem feltétlenül az adott banda legismertebb számait kapjuk meg, de a demó alapján mi elégedettek vagyunk a kínálattal: az élmény szempontjából csillagos ötös minden egyes dal, amit a lemezre égetnek majd. Az egyetlen komoly baj, hogy a játékban csak a gitár-basszusgitár felállásra van lehetőség, így sajnos a Hetfield-Hammet gitárduót csak párbajmódban tudjuk életre hívni, a karrier alatt az egyik gitárosnak mindenképp a basszust kell pengetnie.

HŐSÖK TERE

Mint minden cikkben, ahol a Guitar Heróról vagy a Rock Bandről beszélünk, itt is elmondjuk, hogy tisztában vagyunk azzal, mennyire költséges egy ilyen játék minden felszereléssel együtt csomagolt változatának megvásárlása, de egy-egy ilyen program mára nem csak a játékipar kikerülhetetlen mérföldköve, de a popkultúra szerves része is. Egy biztos: ha van érdekel az egyik legnagyobb virtuális móka, amit valaha megalkottak, akkor trombitálj össze pár havert, és dobjátok össze a szükséges összeget. A GH: Metallica az együttes rajongóinak erősen kötelező (akár csak egy gitárral is), a többieknek meg erősen ajánlott.«







ILYEN VOLT

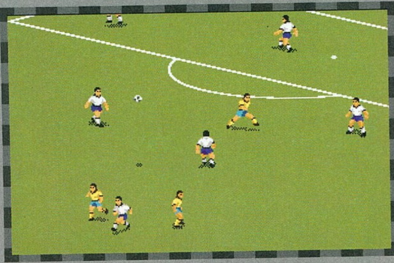
Húsz évvel ezelőtt még mágnesszalagról töltöttük be a játékokat, ha pedig valakinek 5,25-ös floppy volt a Commodore 64-hez, akkor ő volt a király a lakótelepen. Tíz évvel ezelőtt már az volt a menő, akinek 400 Mhz-en ketyegett a processzora és már álmodtunk a DVD-meghajtóról is... De vajon mivel játszottunk tíz, netán húsz évvel ezelőtt? S azóta vajon hova fejlődtek ezek a játékok?

Prince of Persia (1989)

Nem tévedés, Perzsia hercege idén lesz húsz éves, és igen komoly utat járt be az elmúlt két évtizedben. A PoP 1989-ben született meg Jordan Mechner agyában, és az első platform amin megjelent, az Apple II nevű masina volt. Habár mai szemmel rendkívül egyszerűnek tűnik a játék, akkoriban az animációknak köszönhetően mérföldkőnek számított a játékok között. Mechner órákig filmezte az öccsét, ahogy különböző mozdulatokat mutat be, majd ezeket az anyagokat tanulmányozva hozta létre a herceg mozgáskultúráját. Azonban nem csak ezen a téren volt úttörő a '89-es Persia, hiszen ez volt az első olyan platform játék, ahol az ellenfeleink karddal és nem valamilyen lőfegyverrel (íj, puska, stb.) támadtak ránk. Ezeket az elemeket csak tovább tetézték a csapdák és a különböző fejtörők, a Prince of Persia siker lett és hamarosan más géptípusokra is megjelentek a portolások. Megszületett minden idők egyik legismertebb platformjátéka, számos sikeres folytatás született a herceg szereplésével és hírneve azóta is töretlen... «

Doom (1993)

A Doom az a játék, amit még azoknak sem kell bemutatni, akik még nem is éltek akkor mikor az id Software lefejlesztette ezt a játékot. Az időpont 1993, és mint ilyen hihetetlen mérföldkő mind a játékipar, mind magának az FPS műfajnak az életében. Igaz ugyan, hogy korábban ott volt a Wolfeinsten 3D mint belső nézetes lövöldözős móka, de az igazi őrületet a Doom indította el. Érdekesség, hogy a játék shareware-programként került forgalomba és közel tízmillió ember töltötte le. A megjelenést követően a Doom eszméletlen lavinát indított el a játékiparban, szinte havonta készültek az olyan próbálkozások, amelyeket a szakma csak Doom-klónként emlegetett. Ezen játék születése hozta létre gyakorlatilag a First Person Shootert, mint műfajt, amely mind a mai napig az egyik legnépszerűbb fajtája a videójátékoknak. Nem mellesleg mérföldkő ez a cím, amely az egész világ tudatába belevéste az id Software nevét... «



FIFA International Soccer (1993)

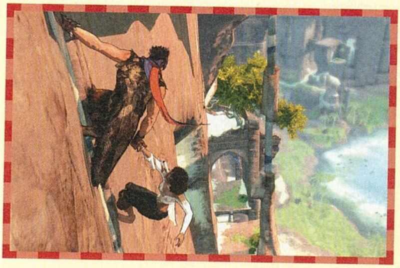
Szinte hihetetlen de az Electronic Arts már tizenhat éve birtokolja a hivatalos FIFA jogokat és egyetlen alkalmat sem hagytak ki az elmút több, mint egy évtizedben és minden egyes évben jelentkeztek egy FIFA epizóddal. Már rögtön a debütáláskor sikerült némileg felborzolni a fociprogramok állóvizét, hiszen a megszokott oldalnézetes vagy felülnézetes látvány helyett izometrikus megoldással mutatta számunkra a focipályát és a játékosokat. A program ugyan már tartalmazta a nemzeti csapatokat, de a futballisták nevei még nem a valós állapotokat tükrözték (ez csak jóval később vált megszokottá a FIFA sorozatban). Ez volt az egyetlen olyan program, amely magában foglalta az International Soccer alcímet, a következő rész már a megszokott számozással (FIFA 05) látott napvilágot. A FIFA Soccer 06 volt az első olyan epizód, amely 3D-ben pompázott és a változás azóta szinte töretlen. Ami biztos, hogy amíg foci lesz, addig FIFA program is érkezik majd minden évben. «

ILYEN LETT

Manapság 3 Ghz alatt meg sem szólalnak a programok, 2 GB RAM kell egy manager programnak is és meg sem lepődünk, ha egy játék két dupla DVD-n kerül a dobozba. Vérre menő harc folyik a PC-k és konzolok között, ez utóbbiakból pedig már a sokadik generációt nyögjük. Mindeközben olyan játékokkal játszunk, amelyek már tíz éve is itt voltak. De vajon mennyit és hogyan változtak azóta?

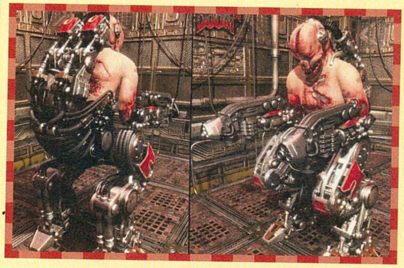
Prince of Persia (2008)

Az elmúlt húsz év során a PoP számos változáson esett át (csupán az ókori Perzsia világa változatlan) és jelenleg a harmadik generáció uralja a piacot. Az első generáció a bal oldalon tárgyalt első rész és két folytatása (a harmadik már 3D-ben pompázott), a második a Sands of Time trilógia, amely a féktelen akcióra helyezte a hangsúlyt, míg a harmadik felvonás (egyben a legfrissebb) erősen platform (illetve casual) irányba tolódott, kifejezetten könnyű harccal, ellenben szemkápráztató látvánnyal és az Ezeregyéjszaka meséit idéző hangulattal. Szinte bizonyos, hogy a jogokat jelenleg birtokló Ubisoft ezt a változatot is trilógiává bővíti majd, és a jelek arra utalnak, hogy a rajongók panaszainak engedve visszakanyarodnak a nagyobb kihívást nyújtó játékmenet felé – legalábbis erre utal, hogy a 2008-as PoP első letölthető kiegészítője felturbózott harcrendszerrel, komolyabb csapdákkal és fejtörőkkel érkezik majd. Ez a változás ígéretes, hiszen a friss változat nagyon elkanyarodott az eredeti változattól, főleg a verejtékkel töltött órák tekintetében. «



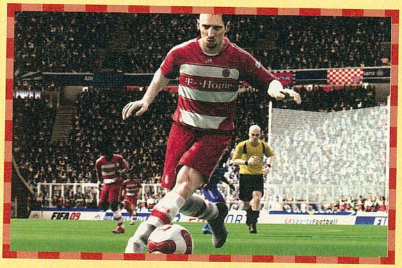
Doom 4 (2009?)

Habár a Doom volt az, ami bevezette az id Software-t a programozók nagykönyvébe, mégis a Doom 2 után érkező Quake volt az, ami feltette a koronát a cég és John Carmack fejére. Éppen ezért nem is csoda, hogy jó tizenegy évet kellett várni a Doom 3 (2004) érkezésére és az sem meglepő, hogy az akkorra legendává nemesedő eredeti Doom hangulatát már nem érte utol a harmadik rész. Kétségtelen, hogy Carmack megint kitett magáért, a játék gyönyörű lett, de a hangulat már nem volt a régi és a játékmenet sem nyűgözte le a szörnyirtásra szakosodott gémereket. A túl sötét játéktér és a szívrohamokat okozó horrorpillanatok nem nyerték el mindenki tetszését és utólagosan maga John is elismerte, hogy a fejlesztés ezen iránya nem volt egy remek ötlet. Mindemellett azt is hozzátette, hogy éppen ezért a Doom 4-ben már igyekeznek eltávolodni ettől a vonaltól és a következő részre már teljesen új (avagy a régi) élményt hoznak a Doomra éhes játékosoknak. «



FIFA 09 (2008)

A FIFA széria tizenöt éves történelme alatt megélt jó néhány hullámvölgyet, ám a 2008-as év mindenképpen egy felfelé vezető ívet mutat, hiszen a korábbi évek látszatújításai után végre valóban hozzányúltak a programhoz, mind a grafikát, mind a játékmenetet illetően. Persze mielőtt még örömtüzet gyújtanánk az Electronic Arts oltárán, érdemes megjegyezni, hogy a széria még messze van a maximumtól, főleg ami a PC-s változatot illeti, hiszen még most is lemaradásban van a nextgen konzolos változatokhoz képest. Az irány persze jó, de a látvány végre elérhetné az Xboxon látottakat – ígéret persze mindig van, talán 2009-ben valóra is válik. Panaszkodni pedig nincs okunk, hiszen messze jutottunk a kezdetekhez képest, nem csak a program összetettségében, hanem olyan fontos "apróságokban" is, mint például a kommentár, amely már évek óta magyarul szólal meg a program alatt. «

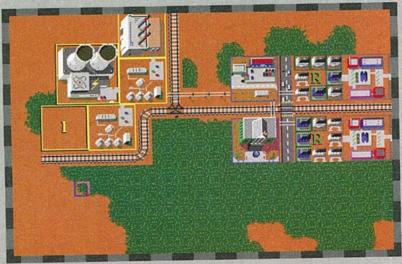


Mega Man (1987)

Habár a Mega Man karakter sosem arról volt híres, hogy a PC-s platform egyik legnagyobb hőse lenne, de mindenképpen érdemes szót ejteni róla, hiszen a maga huszonkét évével egyike a legsikeresebb videójáték karaktereknek. A Capcom először 1987-ben dobta piacra a kék páncélban küzdő hőst és pillanatok alatt az egyik legsikeresebb címmé vált Japánban. Mega Man szinte az összes Nintendo masinát meghódította, a NES-től kezdve a Gameboy összes változatáig, s persze itt nem állt meg a sikerszéria, hiszen a GameCubon, Playstation 2-n és Xboxon is rengeteg rajongót szerzett magának ez a játék. Köszönhetően a sajátos bájának és a pofonegyszerű játékmenetnek: adott egy hős, oldalnézetes pályákkal, mindegyik végén egy-egy főellenféllel, akiket ha legyőztünk, újabb és újabb képességeket szerezhettünk (s ezek természetesen jól jöttek a különböző pályákon és a többi főellenség ellen). «

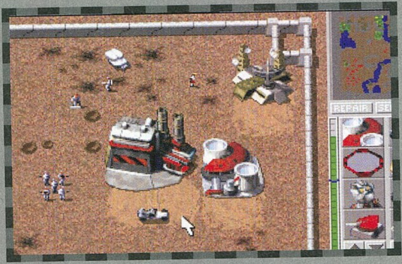
The Need for Speed (1994)

A Need for Speed széria sem mai gyerek már, hiszen tizennégy éve van folyamatosan jelen a videójáték iparban (igaz, az első és második rész között eltelt legalább három év, ami az EA mai üzletpolitikáját nézve igencsak meglepő). Az NFS első része a mára feledésbe merülő 3DO nevezetű konzolra jelent meg először, csak 1995-ben vált elérhetővé a DOS-os változat. Érdekesség, hogy a fejlesztők (EA Canada) a készítés során együttműködtek a Road & Track magazin szakembereivel, akik abban segítettek a programozóknak, hogy a járművek viselkedése és hangjai megegyezzenek (de legalábbis hasonlítsanak) a valóságban is tapasztalhatóval, emelett számos adat és fotó is helyet kapott a játékban játszható verdákról, természetesen ez is az autómagazinos újságírók közreműködésének köszönhetően. Már ebben a verzióban is szerepeltek a körpályák és voltak start-cél győzelmes szakaszok is, ez utóbbiakon még országúti forgalommal is találkozhattunk. «



Sim City (1989)

Hiába a játéktörténelem egyik legsikeresebb sorozata a Sim City, a történet egyáltalán nem indult zökkenőmentesen. Will Wright (a továbbiakban hívjuk szimplán Zseninek) már 1985-ben elkezdte programozni Commodore 64-re, de a koncepció, miszerint ez egy olyan játék, amiben nem lehet nyerni vagy veszíteni, bizony senkit nem érdekelt. Végül 1989-ben a Zseni talált egy vállalkozó kedvű céget és a Sim City megjelenhetett Macintosh-ra és Amigára, később pedig IBM PC-re és az eredeti fejlesztési platformra, C64-re is. A sikertörténet innentől már biztosan mindenki számára ismert, az emberek imádták az építkezős, soha véget nem érő játékmenetet és amellett, hogy készült jó néhány folytatás, a kilencvenes évek elején elképesztő számú és fajtájú Sim játék öntötte el a piacot. A Sim City nem csak egy műfajt teremtett meg, de olyan későbbi játékok kiindulópontjává vált, mint a Sims, vagy Will Wright legutóbbi nagy dobása, a Spore... «



Command & Conquer (1995)

A valós idejű stratégiák sem tegnap, hanem még a kilencvenes évek közepén robbantak be a köztudatba, és bár mind a Dune 2 (1992) mind a Warcraft (1994) megelőzték a Command & Conquer megjelenését, mégis innen számoljuk az RTS-robbanást, hiszen abban az időben ez volt a legszebb és a legjobb termelős-hadviselős játék, és a hatalmas sikert követően ezt a programot akarta másolni boldog-boldogtalan. A játékot még a legendás Westwood Studios fejlesztette a Virgin Interactive zászlaja alatt (ekkor még sehol nem volt az Electronic Arts és duzzadó brand...) és az első platform ami alatt elindult, az a mára a múlt ködébe vesző MS-DOS volt. A játék akkora siker lett, hogy számtalan platformra átültették, így az akkor divatos konzolok (Sega Saturn, PlayStation, N64) mind megkapták a maguk C&C portját. A folytatásban megszületett az első alternatív univerzum, a Red Alert világa, majd az Electronic Arts felvásárolta a Westwood stúdiót és széria újabb és újabb darabokkal bővült... «

Mega Man 9 (2008)

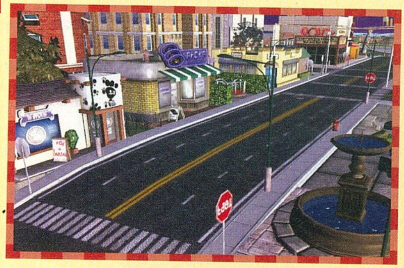
A Mega Man némileg kakukktojás a maga nemében, hiszen szinte semmit nem változott az elmúlt huszonegy évben. Születtek ugyan mindenféle változatok (Mega Man X, Mega Man ZX), de az eszencia ugyanaz maradt: kis robotfiú, kemény pályák a végükön főellenfelekkel. A Mega Man 9 abból a szempontból is sajátos, hogy nem került bolti forgalomba, csak a nextgen konzolok (Xbox 360, PS3, Wii) letölthető adatbázisából elérhető. Érdekesség, hogy az 1996-os Mega Man 8 óta ez az első olyan cím, amely sorszámot visel. Ami zseniális, hogy semmiféle változtatást nem eszközöltek a programon, a grafika ugyanaz a szerethető minimálplatform mint húsz éve, és a nehézség sem a casual gamerek szintjére van belőve. Aki az összes achievementet szeretné kipréselni a programból, annak bizony fel kell készülnie a nyolcvanas évek szintjére, ami a mai, puhány kocajátékosoknak bizony izzasztó feladat lehet. «

Need for Speed: Shift (2009)

Ha valami, hát az Electronic Arts Need for Speed szériája nagyon gyengélkedik az utóbbi négy évben, az Underground annak idején igazi színt hozott a sorozatba, de a kiadó vérszemet kapott és évente gyártotta az egyre gyengébb, szinte egy kaptafára épülő folytatásokat. 2007-ben úgy tűnt, észbe kaptak, és új irányba tolták az NFS-vonalat, de a Pro Street hatalmas csalódás lett, így 2008-ban ismét visszatértek az illegális versenyek vonalához; a játékosok legnagyobb bánatára. A felmelegített koncepció után (de sokkal inkább már közben) megszületett az újabb elhatározás: valódi reform köszönt a szériára. A cím három irányra válik szét, egyrészt jön a valódi szimulátor-vonal (ez lesz idén a Shift - lásd még cikkünket a 22. oldalon), lesz még arcade-típus – mint a régi szép időkben, és tovább folytatják az utcai versenyzős, filmszerű élményt biztosító változatot is. A terv ígéretes, és bízunk benne, hogy végre készül egy igazán ütős, székbe szögező NFS. «

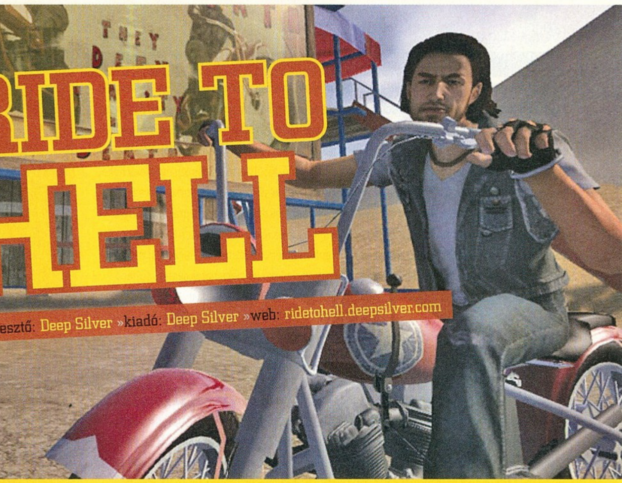
Sim City Társadalmak (2008)

Ahogy az már a bal oldalon, az eredetnél említésre került, a Sim City már-már megszámlálhatatlan vadhajtást eredményezett, ám ezek a "klónok" nagyok sokáig semmilyen hatással nem voltak az alapműre. A Sim City 2000, a Sim City 3000 és a Sim City 4 még mind-mind olyan játékok voltak, amelyek fejlődtek és megújultak az elődjeikhez képest: nem csak grafikában, de a játékmenetben és a mélységben is. A csoda azonban nem tartott örökké, eljött a pont, mikor Will Wright zsenije nélkül már nem lehetett maradandót alkotni és a jól hangzó cím továbbvitelével megszületett a Sim City Társadalmak, amely a nyomába sem ért a nagy elődöknek. Megjelentek ugyan új, ötletesnek szánt elemek (a különböző várostípusok), de mindemellett a program átesett egy jókora herélésen is, vesztett a korábbi összetettségéből, mutatva, hogy a jogokat birtokló EA ezt a címet is az alkalmi játékosok felé tolta el. A széria jövője tehát borús, ugyanis Will már új projekten dolgozik, a Sim City pedig valódi kreatív elme nélkül maradt... «



Red Alert 3 (2008)

A Command & Conquer sikere nem maradt eredmény nélkül, a Westwood szinte azonnal kreált egy alternatív univerzumot, amely a II. világháború utáni fikciós múltba helyezte a történetet. A szövetségeseket és az oroszokat összeeresztő játék szintén sikeres lett, és a Tiberium Wars mellett ennek is elkészült a második része, sőt, készült egy Generals névre hallgató C&C változat is, amit az Electronic Arts megfejelt egy FPS-sel is Renegade néven. Ez utóbbi két cím nem szólt igazán nagyot, ahogy a Command & Conquer harmadik része sem tudott semmi újat hozni a műfajba. Habár a játékok színvonalát nem érheti panasz, frissesség már egy dekányi sincs a sorozatban, ezt bizonyítja a legfrissebb Red Alert 3 is, amely az ígéretekkel ellentétben korántsem volt olyan egyedi, mint az első rész a maga idejében. Ha a fejlesztés továbbra is így folytatódik, akkor talán még azt is megérjük, hogy a C&C-k eltűnnek a tucat RTS-ek szürke tengerében. «



RIDE TO HELL

»fejlesztő: Deep Silver »kiadó: Deep Silver »web: ridetohell.deepsilver.com

Born to be Wild?

GTA-klónból minden hónapra jut minimum egy darab - ezek minősége azonban zömmel a zéró és az egyes között ugrál. A Ride to Hell ígéreteiben bőven az átlag fölé nő, így talán érthető, hogy kicsit aggódunk...

írta» NIGHTBAGOLY

Azt nem lehet mondani, hogy nevében rossz kezekbe került volna a legújabb GTA másolat, a Ride to Hell fejlesztése. A bécsi székhelyű Rockstar Vienna volt dolgozóiból álló, a kiadóban házon belül fejlesztett nyitott világú szoftvert tehát nevében a stílus atyjai fejlesztik – ám mint mindig, a dolog most is egy kicsit csalóka, ez a Rockstar ugyan is kizárólag portolást végzett a nagy csapatnak - ha nem számítjuk bele a feloszlatásig készülő, és csúnya bukásnak minősülő Manhunt 2 munkálatait –, a Grand Theft Auto szériával pedig csak egy Xboxos átdolgozás elejéig találkoztak, amikor is a legendás harmadik részt, és a még jobb Vice Cityt kalapálták át a Microsoft csodakonzolára. Aggódni azért annyira nem szabad értük – gyakorlatilag a teljes banda 1993 óta létezik, és nekik köszönhető a sokak által talán nem ismert, de zseniális Rent-a-Hero kalandjáték is. Nézzük, mibe is vágták a fejszéjüket most?

SUMMER OF 69'

Amerikában járunk, a hatvanas években. A könnyű és nehéz drogok, a rock, és a motoros bandák korszakát éljük – egy szó mint száz, tökéletes a helyszín egy GTA-stílusú program létrehozására. A játék főhőse ráadásul egy szempontból biztos, hogy hasonlít a nagy elõd negyedik részének Niko Bellicjére: ő is megjárta a háborút, csak ő éppen az amerikaiak egyik legendás kudarcát, Vietnamot. Miután hazatért, rádöbbent, hogy fiatal kora ellenére valami meghalt benne – a húsdaráló emléke komoly nyomot hagyott a személyiségén. Lassan, de biztosan feldolgozza, hogy képtelen beilleszkedni a dzsungel pokla után az amerikai álomba. Mint a legtöbb volt katona, ő is a perifériára szorul - kezdetben az alkoholba, később a különböző drogokba öli megfogyatkozott segélyét, mígnem egy nap összeakad az Ördög kezével - egy legendás motorosbandával, akik egyfajta háborút vívnak mindenkivel. A volt katona úgy érzi, itt a lehetősége, hogy visszatérjen oda, ahonnét menekülni próbál - motorra pattan, és egyre mélyebbre kerül a nyugati motoroskultúra bugyraiba...

KIS PÉNZ, KIS MOCI

Az biztos, hogy a Deep Silver nem spórol semmin, már ami a Ride to Hellt illeti: a programot a játékfejlesztéstől szokatlan módon, filmes stílusban finanszírozzák, a házon belüli motorhoz pedig a GTA 4-ben és a Force Unleashedben már egyszer bizonyított Euphoria-segédmotort is csatasorba állítják a szent ügy érdekében, amely mi is lehetne más: megközelíteni a nagy elődök eladásait. Ehhez természetesen kizárólag a külső nem volna elég - azonban reméljük, nem is kizáró tényező, hiszen a már debütált videók, illetve képek alapján a Ride to Hell grafikája ugyan hangulatos, de jelentősen elmarad korunk csodáitól. A meglehetősen alacsony poligonszám, a jó ízlést néha mellőző, túlhalmozott effektusok, és a járművek igénytelensége eltörpül a legnagyobb probléma mellett: a játék sterilebb, mint egy orvosi műtő.

»Megvolt a vacsora, jöhetnek a szőke csajok – boldog élet ez...

»A CÍM MÁS, A TARTALOM MARAD«

Azt hiszem nem túlzok, ha azt mondom: amióta a GTA harmadik részével annak idején sikerült kasszát robbantania a Rockstarnak, azóta ez a műfaj úgy virágzik, mintha természetes lenne, hogy lopni kell a jótól. Bár néhány gyöngyszem fel-felcsillant az elmúlt esztendők dömpingjében (remek példa erre a Mafia, amely sok rajongó szerint a mai napig nem talált kihívóra, vagy az Xbox 360-ra a kezdetekben megjelent, talán a közeljövőben folytatást kapó képregényes, hihetetlenül mozgalmas és szórakoztató Crackdown), le kell szögezni, hogy hatalmas költségvetés ide (lásd a The Gateaway-t a Sonytól, kizárólag PS-re), filmes licencek oda (Godfather és Scarface) a stílus majmolása zömmel megmaradt olyan stúdióknál, akiknek se pénze, se kapacitása nem volt végletekig csiszolt minőséget az asztalra lerakni (True Crime, Saint's Row, Just Cause...). Elnézve az elkövetkezendő pár hónap megjelenéseit csak reménykedhetünk benne, hogy ez a tendencia megváltozik...

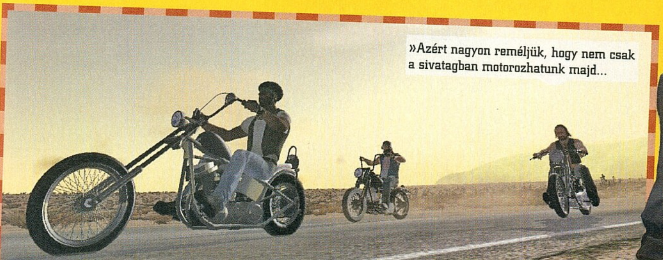
A már említett hihető mozgásokért felelős Euphoria itt is remekül domborít – főhősünk minden esésnél más és más módon terül el – ez azonban kevés: a hibátlan minőségű aszfaltról szinte enni lehetne, amely egy karácsonyi képeslapon jól mutat, de a hatvanas évek Amerikájában annyira illúzióromboló, hogy könnyen taccsra vághatja majd az amúgy elő-elődomborodó hangulatot. Ahhoz, hogy a program nyitott világa még inkább átélhető és kézzel fogható legyen, a fejlesztőstúdió nem volt rest 100 négyzetkilométernyi területet lemodellezni kaliforniai műholdképek alapján – a bejárható terep pedig az ígéretek szerint kellően változatos, hiszen nagyvárosok pont annyira megtalálhatóak benne, mint kietlen, poros országutak. Ha pedig terep, ehhez jó zene is dukál – a kor legnagyobb előadóit lekenyerezve a programban közel 300 különböző dal lesz fellelhető, ezek között a The Who, Jimi Hendrix, és a Rolling Stones is fel-felcsendül majd.

LÁBAS JÓSÁG

Ellentétben a Grand Theft Autóval, a kétlábas akciókat leszámítva - ahol a fegyverek helyett főképp a közelharcra próbálják majd helyezni a hangsúlyt - itt a leghűbb társunk nem egy, az utcasarkon elkötött kocsi, hanem a motorunk lesz majd. Hogy hangsúlyozzák az eltérést a nagy konkurenstől, a járműlopás jóval kisebb szerepet kap - kiválasztott kétkerekűnk hű társunk lesz majd jó pár, a stílustól kötelező módon elvárható filmes zsánerbanban előadott küldetés alatt, tuningolhatjuk, a saját ízlésünkre formálhatjuk majd, és nagyon is figyelnünk kell rá – ha kilövik alólunk, lehet, hogy egykönnyen nem szerezhetünk másikat. Minél dögösebb a motorunk, annál nagyobb figyelmet kapunk a nemjátékos karakterektől, illetve a hölgyektől, ez pedig ugye minden programban létfontosságú szempont. A mozis küldetések mellett számtalan mellékszálat is felgöngyölíthetünk majd, sőt, tucatnyi minijátékban kell bizonyítanunk a rátermettségünket – a sztorihoz például semmi köze sem lesz a hosszú combú, szőke macáknak, mégis kis munkával meghódíthatunk majd párat a saját örömünkre. A cím elsősorban a felnőtteknek készül, így a főhős, Ray, az alkoholizálás mellett két küldetés között rágyújthat például egy füves cigire, vagy akár pornómozikban is múlathatja az időt – kérdés, hogy mindehhez mit szólnak a gyermekeik lelki üdvéért harcoló szülők, akik annyit járnak tüntetni az ilyen szoftverek ellen, hogy a lurkók közben simán beszerzik otthonra az összeset.

MÉG PÁR TANK BENZIN

Kár lenne tagadni, az egyelőre kevés információtól függetlenül a Ride to Hell stílszerűen szólva pokoli jól hangzik – de mindezt úgy teszi, hogy az ember szinte minden ígéret mögött látja a buktatókat. A hatalmas bejárható terület nagyon jó móka, azonban ha nem dobják fel valamivel, és az embernek két küldetés között 20 perceket kell motoroznia a nem túl változatos látványt nyújtó sivatagban, valószínűleg hamar unalmassá válik majd.
A járgány tutujgatása (amely mellett természetesen azért kocsikat, és kamionokat is vezethetünk majd) szintén ígéretes – kérdés csupán az, hogy nem lesz-e nyűg egy kétkerekű épségére is vigyázni a saját irhánkon kívül. Az biztos, hogy mindezektől függetlenül tiszta lappal indul a cég – izgatottan várjuk, mit hoznak ki egy olyan izgalmas témából, mint a hatvanas évek Amerikája, csak aggódunk, hiszen annyian ígértek már világbüntető GTA-klónt, és annyian süllyedtek már el a középszerűség, vagy éppenséggel az igénytelen feledés gödrébe, hogy megszámolni is nehéz...«



»Azért nagyon reméljük, hogy nem csak a sivatagban motorozhatunk majd...

MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2009
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

pcguru.hu/1367

»Bár az ígéretek jól hangzanak, de volt már ilyennek csalódás a vége. A Ride to Hellt mindenkinek „egy újabb GTA-klónként" kellene számon tartania, aztán maximum jöhet a kellemes csalódás...

»NIGHTBAGOLY

PRO
»Hatalmas bejárható terület, erős zenei anyag, mindez a hatvanas években

KONTRA
»Elmaradott és steril grafika, ráadásul túl nagynak tűnnek az ígéretek

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

»fejlesztő: Monolith Entertainment
»kiadó: Warner Bros
»web: http://whatisfear.com

»gépigény: P4 2.8 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VRAM SM 2.0, 8 GB HDD

A F.E.A.R.-elem foka

A félelemkeltés filmben, játékban is egyaránt nehéz műfaj. Mivel már rengetegszer éltük át a leghátborzongatóbb rémálmokat, ingerküszöbünk már olyannyira alacsony, hogy a fejlesztőknek a maximumot kell kihozniuk, ha a frászt akarják ránk hozni. A Monolith első F.E.A.R.-jét jó kis FPS-nek könyvelhettük el, de igazából olyan nagyon nem „féltünk" tőle. Lássuk, milyen folytatással kecsegtet a második rész...

írta» BAD SECTOR

Nagyon igazságtalan lennék, ha pusztán a félelemfaktor alapján ítélném meg a F.E.A.R.-t, illetve folytatását. (No meg hamar vége is lenne a cikknek...) A Monolith horror-FPS-ében remek kis történetet mesélt el egy rettenetes kísérletről, melynek egyik áldozata, Alma, egy kislány szürke kísértetként jelenik meg újra és újra, a játékos idegeit cincálva. Persze hogy ez az apró leányzó nyilvánvaló utalás, hommage (vagy ha úgy tetszik: lopás – ki hogyan ítéli meg az ilyesmit) volt A kör című filmre, de végső soron a sztori terén nem panaszkodhattunk, mert azt tényleg tisztességesen kidolgozták benne. A paráztatás és történet mellett a harmadik olyan tulajdonság, amely miatt a F.E.A.R.-t dicsérve emlegették, a mesterséges intelligencia volt, amelyre aztán tényleg nem lehetett panaszunk. (Legalábbis nekem nem volt.) Az ellenség bujkált, bekerített, segítséget hívott, váratlanul hátulról lepett meg – egyszóval sosem volt nyugtunk tőle. A tűzharcok talán emiatt sem váltak annyira monotonná, mert amúgy a rengeteg ismétlődő helyszín (tele nagyon „izgalmas" irodaépületekkel) és az állandó akció miatt egy idő után kicsit azért leült a hangulat. Összességében a F.E.A.R.-t anno igen jó játéknak könyvelhettük el, és bár kiegészítőinek minősége meglehetősen hullámzó volt, érdeklődéssel vártam a folytatást...

»Hiába szuggeráljuk a szobrot, nem fog besegíteni a pallosával...

»Az irodai munka már csak ilyen, az ember hamar kikészül tőle...

»Óvatosan a liftekkel. Sosem tudhatod, hogy mi történhet veled odabenn...

»NEM CSAK KICSIT BESZÉL MAGYAR«

A F.E.A.R. 2 ugyan nincs magyarra szinkronizálva, viszont az összes felirat és menürendszer a mi édes anyanyelvünkön kommunikál. Mivel általában gyengus magyarításokhoz vagyok szokva, kellemes meglepetés volt, hogy ezúttal ezen a téren a csapat igen profi munkát végzett. Ami különösen megragadta a figyelmemet, az a káromkodások hű visszaadása. Mivel a játékban a kommandósok is úgy szidalmaznak mindenfélét, mint egy kocsis, ezt ékes magyar nyelvünkön is visszahallhatjuk – mindenféle szépítgetés, vagy óvatoskodás nélkül. Magyarán: ha egyszer az egyik katona jó ízesen káromkodik, mert éppen halálra van rémülve, annak a pontos magyar megfelelőjét halljuk vissza. Nagyon életszerűek, és természetesnek hangzóak a „normális" párbeszédek is – szóval tényleg le a kalappal a magyarítást végző csapat előtt, ezúttal apait-anyait beleadtak.

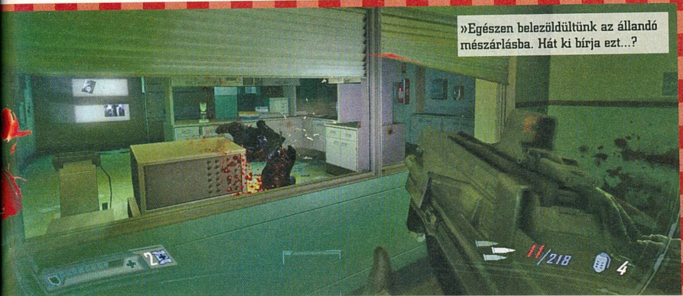
EZ AZ ALMA VISSZAHARAP

A játék főszereplője ezúttal nem a „Point Man", hanem egy teljesen új karakter. Hősünk is kommandós: Michael Becket, egy Delta Force katona, akit csapatával együtt azzal bíznak meg, hogy tartóztassa le Geneviève Aristide-ot (az első rész egyik fontos karakterét) nagyjából harminc perccel a legelső F.E.A.R befejezése előtt. A sztori tehát az alapjátékhoz kötődik és az Extraction Point, illetve Perseus Mandate kiegészítők eseményeit figyelmen kívül hagyja, tehát az is képben lesz mindennel, aki esetleg ezekkel nem nyomult. A „főgonosz" természetesen ismét Alma, aki immár nem kislányként, hanem felnőtt női szellemként fog kísérteni az első rész végén bekövetkezett robbanás miatt romokban heverő városban. Alma karaktere ezúttal kicsit körvonalazottabb, érdekesebb, kidolgozottabb és a történetre is nagyobb hatással bír. Az alapjátékkal ellentétben ezúttal mi magunk is szembekerülünk vele párszor: ilyenkor az egér jobb gombjával kell ellöknünk magunktól, mielőtt még nagyon megcsócsálna minket. Hasonlóan az első rész hőséhez, itt is kötődik majd pszichikai képességei révén az új hőshöz, Beckethez, de hogy pontosan miként, az még maradjon titok. A sztori egyébként érezhetően kidolgozottabb, szervesebb része a játéknak, viszont sajnos itt is háttérbe szorul egy idő után és a hangsúly gyakran az állandó lövöldözésre kerül át. Igaz, a földről felszedhető PDA-kból viszont sok minden kiderül a történet hátteréről, legalábbis annak, aki veszi a fáradtságot, hogy ezeket elolvassa. Alma történetén kívül fontos szerepet kapnak a „replika" katonák, akik egyfajta titkos kísérlet torzszülött szuper kommandósai. Igazából ez a „katonai kísérletes" történetszál meglehetősen hidegen hagyott, hiszen már oly sok filmben és játékban találkoztam unos-untalan hasonlóval. Összességében azért a F.E.A.R. 2 meséje a játék erőssége és amíg csak a végső csattanóhoz nem érünk, mindvégig a monitor elé fog szögezni...

TESSÉK SZÉPEN F.É.L.N.I.!

Valahogy az volt az érzésem egész játék alatt, hogy a készítők most éppolyan izzadságszagúan próbálkoznak félelmet kelteni, mint az első részben – időnként több, máskor kevesebb sikerrel. Játék közben sokkal többet találkozunk Almával, amint szürke teste ott lebeg szellemként a föld felett, egyszer mutatva az utat, máskor társainkat, ellenségeinket egyaránt pusztítva, illetve ezúttal minket sem fog kímélni. Ilyenkor gyakran víziókban is részünk lesz, akár úgy, hogy közvetlen környezetünk alakul át rémségessé, akár Almához kötődő látomásokon keresztül. Ezek a részek tényleg hátborzongatóak, különösen akkor, ha késő este, egyedül játszunk. Az Alma-támadásokat viszont túl sokszor erőltették a fejlesztők, ezért amikor a drága leányzó már sokadszorra esett nekem, akkor már inkább csak bosszantó, mint félelemkeltő volt, hogy ismét el kell kennem a száját (a jobb egérgombbal), hogy megszabaduljak tőle. A helyszínek egy része egész borzongató: amikor a rémálomszerű, szétdúlt (kissé a Constantine című filmre emlékezte-

> »Alma visszatért, és nem gurult messze az első rész fájától«



»Egészen belezöldültünk az állandó mészárlásba. Hát ki bírja ezt...?

ÚJ HŐSÖK ÉS RÉGI ISMERŐSÖK

MICHAEL BECKET ŐRNAGY

A F.E.A.R. 2 új főszereplője egy fiatal Delta Force kommandós, aki nemrég került a seregbe. Még gyermekként különféle speciális vizsgálatokon esett keresztül, melyekre persze nem emlékszik. Később genetikai és biológiai módosításoknak vetették alá, innen származnak speciális képességei. A katonai vezetőség azt szeretné, hogy Becket és Alma kapcsolatba kerüljenek, hogy ez a férfi rejtett pszichikai erejét előhozza...

GENEVIÈVE ARISTIDE

A középkorú hölgy az Armacham vezetője. Míg az előző részben csak a hangját hallhattunk, most végre személyesen is találkozni fogunk vele. Aristide-ot eléggé számító nőszemélynek ismerhettük meg eddig, de a folytatásban már megbánja tetteit és megpróbálja helyrehozni a krízist, amit azzal okozott, hogy az Origin létesítményt megnyitotta. A játék során valahányszor meglátjuk, pánikba esett hangon próbál segíteni hősünknek.

RICHARD VANEK EZREDES

A névrokonság ellenére ennek a karakternek semmi köze Vanek úrhoz, Rejtő Jenő egyik kedvelt karakteréhez. Richard Vanek egykor az amerikai haditengerészetnek dolgozott, később zsoldosként kereste a kenyerét, majd az ATC biztonsági erők élére került. Az ezredes feltétlen hűséggel szolgálja a céget és a legcsekélyebb mértékben sincs tudatában annak, mire képes Alma, így hamar össze fogjuk vele és embereivel akasztani a bajuszt...

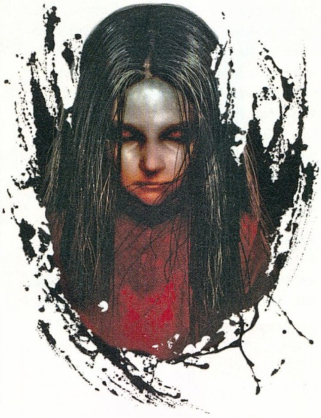
»Ezek a srácok itt biztos Vista alatt akartak a F.E.A.R.-el játszani...

»Néha kicsit begőzöl az ember, ha egy M40-es kerül a kezébe...

tő) utcákon kint kóborlunk, akkor a hideg veríték veri ki az embert, viszont a rengeteg romos épületbelső elég unalmas, ami kicsit meglepő a Monolith készítőitől, hiszen a Condemnedekben ezeket is sikerült hátborzongatóan kidolgozni. A játék jellegéből adódóan sokkal zúzósabb, mint a F.E.A.R. 1, azonban a szünet nélküli – némiképpen a Doom 3-at idéző – hentelés egy idő után elég monoton, ráadásul itt nem találkozunk olyan zseniális fény-árnyék effektusokkal sem, mint az id klasszikusában. Nem nagyon sikerült ijesztővé tenni a rémségesnek szánt ellenségeket sem: a rohangászó félmeztelen zombiszerű bácsik inkább mókások, a csápokat növesztő rémségek sem túl félelmetesek, a nem túl változatos és fantáziadús szuperkatonák pedig mintha egy régi Jean-Claude Van Damme-akciófilm vásznáról léptek volna le. Szembe kerülünk egy olyan szörnnyel, aki egyenesen úgy néz ki, mint a Doom 3 hájas zombija, illetve időnként még a Robotzsaru II-re emlékeztető lépegető robotokkal is, akiket természetesen igen sokáig kell lőnünk, mire beadják a csavarkulcsot – na, ezek tényleg tönkrevágják szerintem a játék hangulatát. Pedig tud a Monolith (engem is) cidriztetni, ha akar: a Condemned mindkét részétől a hideg veríték kivert, de a F.E.A.R.-ekben valahogy ez nem nagyon jött össze.

EZ A KOMMANDÓS NEM SZÖSZÖL

Persze egy FPS-ben nem könnyű paráztatni, vizsgáljuk meg tehát, az akció terén mit nyújt a F.E.A.R. 2. Az előző résznek volt egyfajta taktikai shooter jellege – részben azért, mert az MI rendkívül okosan viselkedett, részben pedig saját lehetőségeink miatt: például kihajolhattunk egy gombnyomással a folyósok kanyarjaiban, vagy az ajtók mögül, fedezékből tüzelve az ellenségre. Ezúttal viszont hiába nyomkodtam bőszen például a Q vagy az E gombot, hős kommandósom nem hajolt ki a falak mögül, a második részből ugyanis ez a lehetőség sajnos – számomra érthetetlen módon – hiányzik. Ehelyett ugyan felfordíthatunk asztalokat vagy egyéb tereptárgyakat, de ennek annyira sok hasznát nem vettem. E hiányosságnak egyébként a többjátékos módban jön majd el a böjtje, mert sokan épp emiatt imádták a F.E.A.R. multiját: a kihajolás



a rajongók szerint még a Call of Duty-nál is jobban működött. Még nagyobb csalódást okozott a mesterséges intelligencia, amely sajnos nem nagyon kápráztatott el. Pedig a készítők az interjúkban mindenféle csodákat ígértek. Dave Matthews, az egyik fejlesztő szerint például „az MI adaptálódik a viselkedésedhez, ha rohansz előre Doom stílusban, akkor megpróbál bekeríteni, ha viszont folyton fedezékbe vonulsz, akkor gránáttal próbál onnan kifüstölni", én viszont ezekkel a kunsztokkal ritkán találkoztam... Tény, hogy időnként használták gránátot, viszont bekeríteni nem nagyon próbáltak, legfeljebb azzal igyekeztek trükközni, hogy végigszaladtak egy velem szemben lévő felső járaton hogy más szögből lőjenek rám, de a túlzottan lineáris pályaszerkezet miatt hamar kiszúrtam őket. A játék második felétől nehezedik igazán az akció, de akkor is leginkább a nagyobb számú ellenség miatt. Éppen ezért gyakran olyan érzésem támadt, mintha ismét a Doom 3-al játszanék és nem a F.E.A.R. folytatásával. Eléggé zavart az is, hogy igazából nincs túl sok jelentősége a fejlövéseknek, vagy a különböző testrészekre leadott találatoknak. A legtöbb FPS-ben szeretek „hecscsatokkal" operálni, úgyhogy kissé lelombozott, hogy itt igazából felesleges erre koncentrálni. Bizonyos speciális egységeknél azért számít, hogy hol találom el őket: például ha a rendkívül tápos lángszórós kommandósnak a hátán lévő gáztankot lőttem, akkor az animációban meglátszódott, ahogy az lángra gyullad, viszont direkt megfigyeltem, hogy abban az esetben is épp olyan sokáig tartott megölni, mint amikor egyszerűen csak lőttem mindenhol. (Mivel egy nem teljesen végleges builddel játszottam a forgalmazónál, lehet, hogy a bolti verzióban ezen javítanak a fejlesztők, úgyhogy végül is emiatt nem vontam le pontszámot a végeredményből.) Nem szorosan az akcióhoz kötődik, de valahogy hiányzik az igazi beleélésből az is, hogy míg a F.E.A.R.-ben a katonák folyamatosan kommunikáltak egymással (parancsokat osztogattak rádióban, figyelmeztették társaikat amikor meglátták minket és így tovább), addig itt a Monolith „rádiócsendet" kényszerített rájuk.

A JÓ ÖREG BULLET TIME

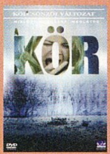
Csakúgy, mint az előző részben, itt is belassíthatjuk az időt. Persze van rá magyarázat, hogy hősünk mitől lesz majd képes erre: Becket speciális műtéten esett át, innen származnak a szuperképességek. Normal fokozaton játszva ezt a folyamatosan feltöltődő „bullet time-ot" eleinte elég nagy csalásnak éreztem, mert

A FÉLELEM FOKAI: NÉHÁNY HORROR AMIT ISMERNI KELL

Ha már szóba került az ijesztgetés, akkor íme következzen egy olyan lista, amely olyan alkotásokat tartalmaz, amelyek tényleg a frászt hozzák az emberre. Van itt játék, film és irodalom is, hogy mindenki megtalálja a számára megfelelőt.

»A KÖR

Az elmúlt tíz év egyik legjobb horrorfilmje, aminek sokat köszönhet maga a F.E.A.R. is. Hátborzongató sztori, hatásos jelenetek, normális színészekkel és olyan hatással, hogy a megtekintést követően minden elektromos cuccot kihúzol a konnektorból.



»ALIEN VS. PREDATOR

A játék, ami először eresztette össze az Alieneket és a Predatorokat. Tengerészgyalogosként játszva az embernek mindig tele volt a gatyája, és még mind a mai napig emlékszünk azokra a sikolyokra, amik akkor törtek fel belőlünk, mikor először a sötétben egy lárva az arcunkra ugrott..

»TORTÚRA

Stephen King egyik legjobb regénye, ami olyan hatást gyakorol az emberre, amire csak kevés ponyva képes. Egy író, elzárva a külvilágtól egy őrült nő fogságában. Folyamatos feszültség, és olyan történések, amitől az embert húsz oldalanként elkapja a frász...

»Ez a jobb oldali srác az arckifejezése alapján biztos, hogy Einstein egyik újkori reinkarnációja.

»ROBOTOLUNK, ROBOTOLUNK?«

Nagy poén a játékban, hogy egy bizonyos ponton beszállhatunk a lépegetős robotba, és a városban kavarva iszonyatos pusztítást végezhetünk vele. Masinánk gépfegyverének tára természetesen sohasem fogy ki, és ha ez nem lenne elég, mindkét karjára két-két rakéta is fel van szerelve, amelyeket nagyobb tömegekre, vagy ellenséges robotokra érdemes ráküldeni. A rakéták száma is végtelen, tehát ezekkel sem kell takarékoskodnunk. A páncélzatunk persze azért le fog merülni, ha túl sok találatot kapunk, de ezt is fel tudjuk tölteni, csak nyugisabb helyen kicsit háttérben kell maradnunk, mint a HALO-kban. A robotból bármikor ki- és beszállhatunk, erre pedig a szingli résznél szükségünk is lesz, mert bizonyos helyeken nem tudunk vele továbbhaladni.

különösebb erőfeszítés nélkül tudtam lekaszálni mindenkit, viszont tény, hogy a játék második felétől már szükségünk van erre, olyan tömegekben ront ránk az ellen. A pszichikus energiánk egyébként folyamatosan töltődik, tehát időnként érdemes kicsit várni (legalábbis nehéz fokozaton), ha nagyobb számú ellenséghez közeledünk, hogy kitartson, amíg mindenkit szitává nem lövünk. Változás az előző részhez képest, hogy amikor lassított módba megy át a játék, akkor az ellenség ronda neonsárga színű lesz, jelezve, hogy be vannak lassulva, hátha erre az információra saját maguntól nem jönnénk rá.

APOKALIPSZIS ITT ÉS MOST

Míg a F.E.A.R.-ben rengeteg olyan pályán kellett harcolnunk, ahol elhagyatott irodákban támadtak ránk az ellenséges kommandósok, addig itt az Alma által elpusztított romos város azért egy fokkal érdekesebb. Most is rengeteg helyszín ismétlődik, és a belső részek elég unalmasak, viszont ezért kárpótolnak a már említett, tényleg apokaliptikus hangulatú utcai részek. Bizonyos pályák elég szürkék, másokat viszont tényleg istenien kidolgoztak a fejlesztők: ilyen például az iskolai rész, ahol a rengeteg osztályterem, falakon lévő gyermekrajz, plakátok és egyéb grafikus elem nagyon feldobja a hangulatot. Bár a helyszínek meglehetősen lineárisak, ugyanakkor sokféle mellékfolyosóval, vagy zsákutcával találkozunk, úgyhogy időnként rendesen eltévedtem, míg végre megtaláltam a továbbvezető kis eldugott átjárót, ami inkább bosszantó, mint élvezetes, mert továbbhaladni viszont csak egyféleképpen lehet. Csakúgy, mint a Gears of Warokban, a készítők itt is eltúlozták a kiömlő vérmennyiséget: minden egyes találatnál szanaszét fröccsen a vér, mintha valamilyen olcsó horrorfilmet néznék. A környezetet sem lehet annyira szanaszét lőni, mint az első F.E.A.R.-ben, ami azért tényleg elég nagy visszalépés. Grafikai téren viszont korántsem csúnya a játék, de igazán egyetlen olyan különleges tulajdonság sincs, amelyet ki tudnék emelni, mert különösképpen megragadta volna a figyelmem. Belenéztem például a pocsolyába és nem tükröződött a hősöm lába – tudom, ez talán kicsit szőrözésnek hangzik, de éppen ezek az apró nüanszok varázsolják el néha az embert. Összességében a F.E.A.R. 2 grafikája olyan jó iparos munka, amely nagyjából azért hozza a 2009-es szintet, mindenféle kunsztok nélkül.

JÖTTEM, LÁTTAM, F.E.A.R.-TEM

A F.E.A.R folytatása bizonyos részeiben jobb, másokban gyengébb, mint elődje. A történeten többet dolgoztak a fejlesztők és igen örültem neki, hogy Almáról még többet megtudhatok. A játékmenet sokkal pörgősebbé, akciódúsabbá vált, de ez sajnos a taktikai elemek kárára ment, és kissé elszomorító, hogy az MI butuskább, mint az első részben. Érezhető a konzolosság hatása, talán emiatt is szedték ki belőle a kihajolás lehetőségét. Grafikai téren mindent maximumra tolva kellemes látványban van részünk, de nem szabad Crysis-szintű élményre számítani ezen a téren sem. Persze ennek megvan a maga pozitívuma is: a viszonylag régebbi, középkategóriás gépek tulajdonosainak sem kell „F.E.A.R."-niük: nem fog szaggatni a játék. Az év eleji uborkaszezonban indításnak tehát jó ez a F.E.A.R. 2, de mi azért szeretettel várjuk a később megjelenő húzósabb neveket. «

»Na ilyen az, mikor a műtött test egyszerűen visszaharap...

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/

»A Monolith a 2 Condemnedben brillírozott leginkább, bár annak idején a F.E.A.R.-t is kedveltem. A folytatás is élvezetes, de összességében annyira nem kötött le.

»BAD SECTOR

PRO
»Jól kidolgozott, érdekes sztori. Bizonyos részei tényleg félelmetesek

KONTRA
» A F.E.A.R.-hez képest lebutított MI. Hiányoznak a taktikai elemek

»84%«

»A játék helyenként olyan félelmetes, hogy az ember azonnal a plafonon (najó, az álmennyezeten) találja magát.

CRYOSTASIS: THE SLEEP OF REASON

»fejlesztő: Action Form »kiadó: 1C Company »web: www.cryostasis-game.com
»gépigény: PIV 2,4GHz, 1GB RAM, GEF7800 v. ATI X1800, 5GB HDD

»Olyan hideg van, hogy ennek a srácnak még a szája is befagyott

Ahol a sikoly is megfagy...

A Dolog (The Thing) óta nincs kétségünk, hogy az Északi-sarkvidék hómezőin is beleszaladhat az ember valami borzalomba, és ha mindez egy hajón történik megfűszerezve némi misztikummal, plusz ha egy balta is kerül a marokba, akkor arra érdemes odafigyelni...

írta» TIKA

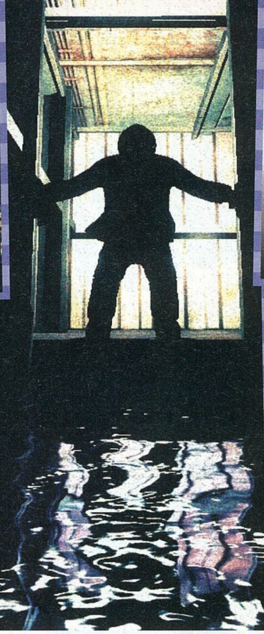
Északi-sark, 1981. Alélt emberünk egy hajóroncs tőszomszédságában ébredezik, körülötte tombolnak a mínuszok. Mint kiderül, Alexander Nyeszterov tudóspalánta botlott bele a nukleáris meghajtású North Wind jégtörőbe. Ez a hajó egyedülálló volt a maga nemében, míg 1968-ban jéghegynek nem ütközött, és meg nem rekedt az Északi-sark közelében. Hamarosan az is kiderül, hogy a hideg nem csak az acélóriást zárta jégbe, de konzerválta a halottakat, s velük együtt az emlékeiket is, sőt történt valami a fedélzeten, valami felfoghatatlan, amitől néhányan megbetegedtek, átváltoztak, és most sötét titkok gyilkos őrzőiként vadásznak a betolakodóra. A katasztrófa utolsó pillanatai kóbor foszlányokként lebegnek még a hideg falak között, miközben egy népmese lapjait és a kapitány feljegyzéseit kapjuk megsárgult papírokon az arcunkba. Sokan talán a műfaj miatt véres falakat, emberi torzókat asszociálnának, ne tegyék, vért szinte nem is látni, a tragédia mélyebb, emberibb, és gyarlóbb. A játék tulajdonképpen egy nyomozás, a feszültség pedig az acélt csikorgató hidegben, a tompa vason visszaverődő morajlásokban, és a sok szempontból egyedülálló történetben rejtőzik.

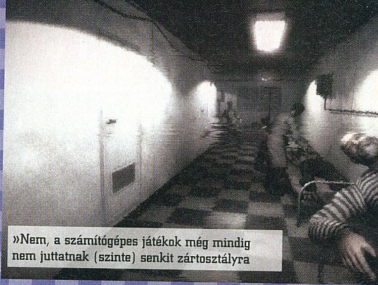
KEZDETBEN A MÚLT

Mivel a játék magyar felirattal jelenik meg, a háttérben futó eseményekről, a több szálon vezetett flashback- és mítoszkavalkád kifutásáról nem is mondanék többet. A Nyeszterov karakterét övező bizonytalanságot is csak mint pozitívumot említem, viszont mindenképpen beszélnünk kell a hozzá kapcsolódó Mental Echo képességről. Az ütközés utáni eseményekben meghalt emberek lelke, emlékei még mind itt vannak körülöttünk jégbe zárva, és ha egy ilyen tetemre bukkanunk (szép számban akadnak), akkor be tudunk hatolni életük utolsó néhány pillanatába, hogy megváltoztathassuk a múltat. Lényegében a megboldogulttal addig játsszuk újra és újra a halálához vezető eseményeket, amíg egy olyan ösvényt, megoldást nem találunk, ahol a delikvens túléli ezeket a momentumokat. Vannak egyszerű esetek, akik egy ajtó kinyitásával, egy leszakadó járat kikerülésével megmenthetők, de a javítóbúvár tragédiája, a helikopterre rádőlő antennatorony, vagy a reaktorteremben a grafitrúd cseréje már a komolyabb beavatkozások irányába kacsintgat. Egyébként minden, ami a múltban megváltozik, az a jelenben és a jövőben visszhangzik, tehát a múltban kinyitott ajtók itt és most szintén ki lesznek tárva, és az elárasztástól vagy a robbanástól megmentett átjárók esetében is ez a szabály él. Az Északi-sark és a jégtörő kombinációja pusztán már meteorológiai okokból is halálos, de közben ne feledkezzünk el az átváltozottakról sem, akik a jelent és múltat egyaránt be-

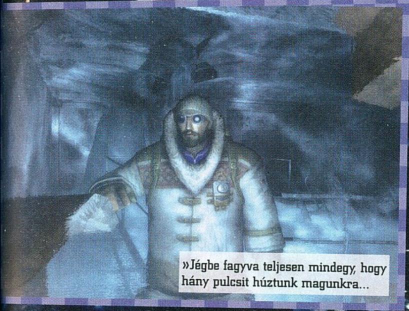
»Ha nincs az a pár bosszantó hiba, igazi gyöngyszem lehetett volna...«

»Megfázás ellen az ember mindenre képes, olykor egy radiátort szúr a mellébe...

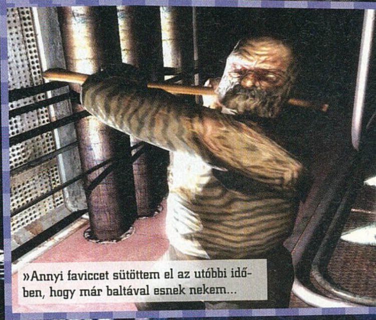




»Nem, a számítógépes játékok még mindig nem juttatnak (szinte) senkit zártosztályra



»Jégbe fagyva teljesen mindegy, hogy hány pulcsit húztunk magunkra...



»Annyi faviccet sütöttem el az utóbbi időben, hogy már baltával esnek nekem...

népesítik. A jeges közegben többnyire magányos, kezdetben még baltás, puskás matrózok rémisztgetnek, aztán feltűnik a "tank", a téridőn átlépő terminátor, hóna alatt dobtáras cuccokkal. Vele, és a hegesztők maszkos kasztjával csúszunk bele a durvább fajokba, póklábú, szárnyas és egyre jobban felfegyverzett létformákba. Tulajdonképpen a Jailer (neonfény, hokimaszk), és a Servant (karmok, fémsisak) esetén fogott vastagabban a designerek ceruzája, a többi inkább a felejthető kategóriát súrolta. Szívinfarktussal egyébként egyik támadás se fenyeget, és a látványuktól sem éreztem sokkolva magamat, inkább egy stabil, folyamatos feszültséget gerjeszt a jelenlétük, a többit pedig rábízták a fejlesztők a sztorira.

»Informátoraink szerint már készül a program magyarítása. Hamarosan elérhető lesz a boltok polcain is.«

A HALÁL CSAK EGY ÁLOM...

Az idővonalon a visszatekintők fekete-fehérek, így az objektivitás látszatát keltik, a hajókatasztrófa előtti kontúrosabb, élénk színek kvázi a melegre és ugyanakkor az érzelmekre asszociálnak, míg a jelen – a fagyos valóság – sokkal tompább, szinte álomszerű. A hidegnek is vannak fokozatai, amihez az ukránok ötletesen hozzákapcsolták Nyeszterov egészségügyi mutatóit, nevezetesen a képernyő alsó szélén feltűnő műszer külső szelete mutatja az aktuális hőmérsékletet, a belső sávban pedig hősünk hőtartaléka (életereje) van ábrázolva. A hideg tárgyaktól, ellenfelektől emberünk életereje is csökken. A hajó elektromos rendszereit újraindítva, a világítótestek és a hősugárzók mellett gyűjthető be, és spájzolható el a meleg, miközben a megjelenítéshez kapcsolt termodinamikai modul a hőforrások közelében – kiolvadó falak, lepattogzó jégcsapok – a belső teret is életre kelti. A látványhoz az ukránok saját motort használnak, az Atmosfear 2.0-t, amelynek van néhány biztató paramétere – mozgó fényforrásokat valós időben lekövető árnyékok, Motion Blur a flashbackeken, Parallax Mapping a falat borító jégréteghez, de az optimalizálás és a karakterábrázolás nem sikerült valami fényesen. Amúgy kétségtelen tény, hogy a hideg fokozatainak ábrázolása kiválóan tetten érhető Nyeszterov szemüvegén, a fegyverre rakódó dér-, vagy hórétegen, viszont nálam pont azok a képek emlékezetesek, amelyek a szűrők nélküli, színes, kiolvadt világot tárják elénk. A beépített PhysX támogatást, illetve magát a fizikát is illene dicsérnem, mert tényleg pofás az olvadás, a vízfelület stb., de igazából az Fmod audio engine és a stúdiómunka volt az, ahol a nagybetűs hangulat megszületett. Minden egyes lövés, a leomló fémszerkezet zaja, vagy szörny által generált hang tökéletesen szólal meg a térben, az idős hölgy pedig aki a mítosz szál alá felmondja a szöveget, telitalálat...

Tizennyolc fejezeten keresztül ülünk ezen az érzelmi hullámvasúton, ahol szinte egyenként ismerünk meg minden tragédiát, miközben a hajót is végigvándoroljuk a hajtóműteremtől a kórházon, legénységi körleteken át egészen a hídig. A játékmenet a történetvezetésből adódóan teljesen lineáris, és ha valaki túlságosan monotonnak érezné az átjárók, létrák, ajtók rendszerét, azt az orosz hajóépítőkön kérje számon, ugyanis egy valódi jégtörő szolgált modellül a North Wind berendezéséhez. A first person nézőszög már sejteti, hogy nem csak két irhakesztyűs ököl tesz itt igazságot, hiszen a bokszművészethez a négy iránygomb és a támadás funkció kombói már le voltak vajazva, szóval van balta, rakétapisztoly, mesterlövész puska és dobtáras géppisztoly, utóbbiakhoz lőszer is bőven. Az átváltozottak és a fegyverek ügyesen vannak adagolva, az irányítás teljesen korrekt, viszont a bekódolt AI nálam legalább két alkalommal lement alfába...

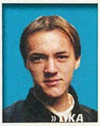
ÉSZAKI SZÉL VIZET ÁRASZT?!

A történetvezetés élvezetes, a hangulatban megélhetünk nagy pillanatokat – például a konyhában a Resident Evil kutyusait idéző dögök között kell végiglopakodni, vagy az étkezőben reflektorral kell világítani a célpontokat a lövész számára. Sajnos akad néhány lejtmenet is, teszem azt oké, hogy folyamatos a nyomás, de miért nincs legalább négy-öt olyan pillanat, amikor azt érzem, hogy hú, most inkább átváltok pelenkára. Ez persze még elnézhető, ami igazán fájó, hogy a játékidő legjobb esetben is csak nyolc óra, újrajátaszni garantáltan nem fogjuk, multiplayernek pedig se híre, se hamva...«

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»99%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/796

»Egy játék amiben a történetvezetés szippantja be a felhasználót, és teremti meg a hangulatot, nem pedig a szörnyek tengere. Több borzongás jó lett volna és a hosszával is voltak gondjaink...



PRO
»A történet és a zene zseniális és a Menthal Eco rendszer is dicséretet érdemel...

KONTRA
»rövid, az újrajátszás esélye körülbelül nulla és a gépigény is elég horror...

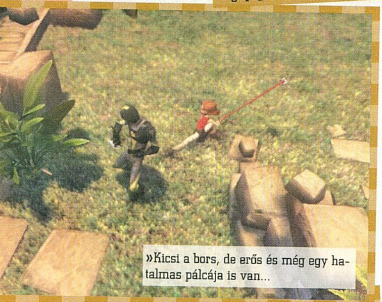
»70%«

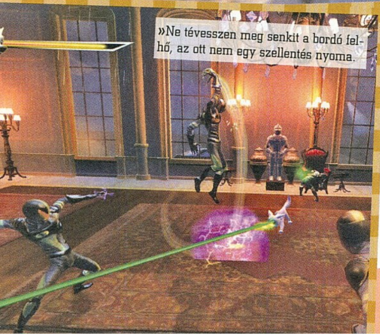
»fejlesztő: Avalanche Software »kiadó: Disney Interactive Studios »web: disney.go.com
»gépigény: P4 2 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VRAM PS 3.0, 10 GB HDD

Végre nem egy tucatkutya

Megközelítőleg másfél évtized telt el azóta, hogy a Disney rádöbbent, hogy a sikeres filmekből jól tejelő videojátékokat lehet gyártani – úgy a Tarzanig bezárólag ezek általában szórakoztató kis ugribugri programok voltak, utána látványosan zuhant a színvonal. Vajon a Bolttal is ez a helyzet?

írta» NIGHTBAGOLY


»Kicsi a bors, de erős és még egy hatalmas pálcája is van...


»Ne tévesszen meg senkit a bordó felhő, az ott nem egy szellentés nyoma.

Bevallom, pár éve egyszerűen megőrültem a Disney-adaptációkért. Én még nem abban a korban nőttem fel, amikor nevenincs japán animokat mutogatva divat volt pfujolni a céget, így mindig is csillogó szemmel ültem be a moziba, hogy aztán olyan klasszikusokat csodáljak a szélesvásznon, mint az Aladdin, a Szépség és a szörnyeteg, vagy éppen a Tarzan. Aztán, ahogy a stúdió egyre inkább ráállt az ipari szemét gyártására – botrányos folytatásokkal, és a fentiekhez abszolút nem mérhető, Walt Disneyt a sírjában forgásra késztető gagyi tévésorozatokkal – valahogy engem is egyre kevésbé vonzottak az alkotásai. A Tarzan megjelenéséig gyakorlatilag minden szoftverre ugrottam, hosszú-hosszú éjszakákat töltöttem el az Aladdin mellett is, így most, amikor Bate félig gúnyos mosolylyal átnyújtotta nekem a Bolt DVD-jét, megdobbant a szívem – reménykedtem benne, hogy valamennyire visszaköszön majd a gyermekkorom.

ROSSZUL INDUL...

Ami azonnal feltűnt, mielőtt még feltelepítettem volna a szoftvert, hogy mennyire változnak az idők – ez a Disney-adaptáció bizony már megtölt egy kétrétegű DVD lemezt, sőt, a gépigénye sem nevezhető olyan barátinak, mint az anno általam kipróbált játékoké. Amint azonban beléptem a menübe – és borsódzni kezdett a hátam a Bullyt idéző, egeret nélkülöző kezelésen – rájöttem, hogy első ránézésre bizony egy igencsak igénytelen porttal van dolgom. Gyorsan vissza is kellett térnem imádott Windowsomba a videóopciók állítása végett, mert bizony ingame erre nincs lehetőség. A szörnyülködés persze folytatódott, amikor a jól ismert információk helyett – amelyekben mindig hemzsegnek a shaderek meg az effektusok – csupán egy csúszka fogadott. Nincs lehetőség a felbontás beállítására a klasszikus, számos módszerben, ezt is, akárcsak az egyéb részleteket tartalmazó beállítást, egy vonalon huzigálva állíthatjuk be, minimumtól maximumig terjedően. Hogy a végeredmény micsoda, azt már csak belépésnél láthatjuk (a visszatérés tehát garantált), de fel lehet lélegezni, a program ugyanis, bár takargatja, valójában támogatja a szélesvásznú monitorokat, még az én elborult 16:10-es arányú masinámat is, szóval valószínűleg képes bármivel megbirkózni.

> »Megannyi selejtes adaptáció után végre egy élvezetes gyerekprogramot kapunk«

»VAN ÉLET A PIXAR UTÁN«

Igen komoly elvárásokkal indult neki a Disney a Bolt című animációs filmnek. Mint az köztudott, a cég 3D-s filmjeinek zömét a Pixar alkotta meg, és ez sok befektetőnek igencsak birizgálta a csőrét, így a vállalat, nem első ízben, de megpróbált saját alkotással előrukkolni. Nem spóroltak semmin: a 150 millió dolláros büdzséből még John Travoltát is sikerült leszerződtetni (természetesen csak hangnak, de Hollywoodban ugye azt sem adják ingyen) – ráadásul a kritikák, és a nézők is szerették az alkotást. Ez a próbálkozás természetesen a Pixart nem veszélyeztette – a Wall-E alig 30 millióval került többe, és világszinten 600 millió körül hozott – a Bolt úgy néz ki, megállt ennek az alig felénél, amely mindezektől függetlenül igen korrekt eredménynek számít. Az animációs film 2009. január 29-től látható a magyar mozikban, és a szeretnivaló főszereplő a Volt nevet kapta a magyar keresztségben (eredetiben a Bolt szó jelentése villámcsapást jelent)...

»A nagy-nagy őzike szemek ne tévesszenek meg senkit. Penny oda csap, ahova kell!

»Ajándékcsomag jár annak az olvasónak, aki megtalálja a blökit a képen!

HOL BOLT, HOL NEM BOLT...

A játék indítását követően jöhet az újabb sokk, ráadásul kétszeresen: egyrészt, mert az egér, mint olyan, nem létező periféria a két főhős (vagyis a csodakutya Bolt, és barátnője, Penny) tutujgatása szempontjából, másrészt pedig azért, mert korunk trehány portolásaival ellentétben a Bolt egér, sőt, egy méregdrága gamepad nélkül is tökéletesen kontrollálható. Valószínűleg ez annak tudható be, hogy a nehézség főleg a kisebb korosztály számára van belőve, de hiába az amúgy idegesítő minijátékok (amelyek mostanában minden konzolos szoftvert végigkísérnek, és amelyekben a felvillanó billentyűket kell időre lenyomnunk), vagy éppenséggel a San Andreas óta rettegett gyors gombnyomogatás, a jó öreg klasszikus, 101 gombos billentyűzet tökéletesen elég az élvezetes játékhoz. És ha már élvezet: le kell szögezni, hogy a Bolt most pont úgy fest, ahogyan teszem azt az Aladdin tette a maga korában. A Disney abban mindig is ügyes volt, hogy kövesse, sőt, elébe menjen a trendeknek – a minimális poligonfelhasználástól függetlenül pedig a játék dögös. Tökéletes effektusok, remekül kivitelezett, jó eséllyel motion capture mozdulatok tucatjai állnak a rendelkezésünkre, amelyek nem csak a kis lurkókat, de a technikához picit értő szülőt, illetve szülőket is lenyűgözhetik. Komolyan mondom, én vagyok a legjobban megdöbbenve saját magamon, de a Bolt külseje engem nemegyszer szájtátásra késztetett – a programban rögtön az elején egy esőáztatta villa környékén kell kommandóznunk Pennyvel, a fel-felvillanó villámok pedig tökéletesen tükröződnek vissza a nedves talajról. Tökéletes munka, na!

ÍGY MEGY EZ

Hogy magáról a játékról is beszéljek egy kicsit: a film két főhősét irányítva kell ügyességi, illetve verekedős részeket megoldani. Mielőtt bárki megijedne és habzó szájjal tépné ki a gyerek kezéből a korongot, mondván, nem akarja a lurkót erőszakra nevelni, fontos leszögezni, hogy maguk a bunyók is hihetetlenül bájosak – Boltot pedig egyszerűen nem lehet nem szeretni. Amikor először megkapjuk az irányítást, Pennyvel kell tehát ügyködnünk, a kis hölgy pedig nem a testi erejéről híres. High-tech kütyüjei (oké, ez a szó emberiségellenes bűntett) segítségével láthatatlanná válhat, speciális látását bekapcsolva a továbbjutáshoz szükséges útvonalakra bukkanhat rá, sőt, lopakodva támadhat – egy szó, mint száz, ő nem az a tipikus akciókarakter, sokkal inkább egy afféle gyerekes, női Sam Fisher, aki megadja a játéknak az alaphangulatát. Azt az alaphangulatát, amely aztán teljesen megkavarodik, amikor átvesszük Bolt, a csodakutya irányítását. Remélhetőleg mindenki látta a Gyalog Galoppot, amelyben hőseink nem hiszik el, hogy a nyúl vérengző lehet. Az ebre ránézve pontosan ez a helyzet: pici, szőrös, aranyos, az ember szinte benyúlna a monitorba, hogy megdögönyözze – aztán elkezdenek özönleni az ellenfelek, ő pedig olyan pankrációt mutat be, amely a már említett fehér nyulat is vinnyogva futamítaná meg. Komolyan mondom, amikor a barátnőmmel kipróbáltuk a programot, vagy tíz percen keresztül visítva röhögtünk azokon a mozdulatokon, amelyeket ez a kis fehér eb bemutat – gyakorlatilag folyamatosan százszoros túlerő ellen küzd, de ez teljesen lényegtelen – szuper ugatásával, lézerszemével, no meg akrobatikus tudományával tényleg nevetséges, és élvezetes vele a harc, ami szintén egy nagyon fontos pont ugye. Bár a program rövid, a két karakter váltogatása – a kislánnyal ügyességi részeket oldunk meg, Bolttal pedig röhögünk, illetve több tucat ellenfelet pankrálunk le – miatt kellőképpen változatos, így megunni nem nagyon lehet.

HAPPY END

Itt a vége, fuss el vele – de előtte ugorj a nyakába, és csapd a földhöz! A Bolt játékváltozata, akárcsak a film, meglepően szórakoztató lett. Bár a portolás első ránézésre trehány munkának tűnik, két perc próba elég hozzá, hogy az ember rájöjjön, mennyire odafigyeltek a kézre eső irányításra, ami annak tükrében még döbbenetesebb, hogy mindehhez kizárólag a billentyűzetet használták fel – nocsak nocsak, némi odafigyeléssel így is lehet csinálni? Grafikailag szép, pokoli vicces, és marha szórakoztató – történet ugyan nem nagyon van, de őszintén megmondom, nekem nem is hiányzott. Gyermeteg lelkű felnőtteknek – különösen az olyanoknak, akik mint én, jó pár billentyűzetet szilánkosra törtek a Prince of Persia nehézségű ügyességi programokon – illetve az akciók vértelensége, valamint humorossága miatt kisdedeknek is tökéletes kikapcsolódás lehet. Páran most biztos felhördültök, jómagam is lepadlózok azon hogy ezt leírtam, de azon még jobban megdöbbentem, amikor öt órán át folyamatosan nyüstöltem, az asszonnyal harcolva az irányítás jogáért...«

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1544

»Bár a Bolt nem mérhető az olyan klasszikusokhoz, mint a Disney Aladdinja, kicsiknek és nagyoknak is jó szórakozást jelenthet, ötletes, látványos, és tényleg kikapcsol abban a pár órában, amíg tart.

»NIGHTBAGOLY

PRO
»A játék abszolút szórakoztató, a harc nagyokanak is élvezetes és még az irányítható karakterek is aranyosak...

KONTRA
»Lévén ez egy gyerekprogram, meglehetősen rövidkére sikeredett és a beállításoktól is feláll a hátunkon a szőr...

»75%«

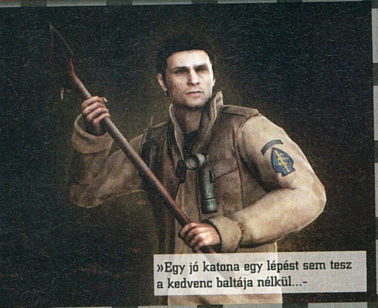
Silent Hill Homecoming

»gépigény: P4 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, Raedon X700 vagy GeForce 6800, 8 GB HDD
»fejlesztő: Double Helix
»kiadó: Konami
»web: www.silenthill.com

Néha jobb nem hazatérni...

Az évek során a Silent Hill-sorozat igazi márkává nőtte ki magát, mely egyet jelent a borzongató félelemmel, amely nem azonnal, brutálisan hat, hanem szép lassan kúszik fel a gerincünkön. A játékhoz e mellett egyfajta szomorkás, borongós hangulat is kötődik, ez az atmoszféra ez idáig belengte az egész sorozatot. Az eddigi részeket japán fejlesztők készítették, lássuk, mire képes az új amerikai gárda...

írta» MO

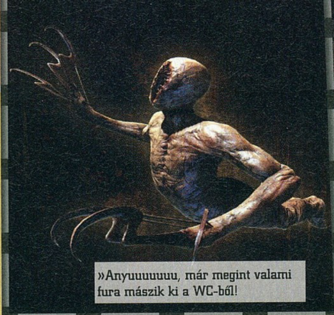


»Egy jó katona egy lépést sem tesz a kedvenc baltája nélkül...-

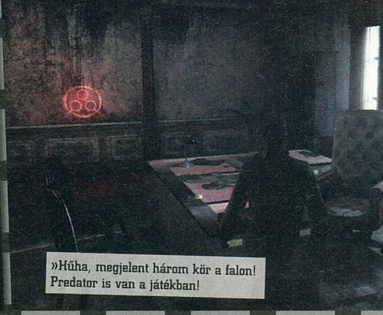
Egy gyermekét kereső kétségbeesett apa, egy feleségét elvesztő, bűntudattól vezérelt férfi, a sors által megbélyegzett fiatal lány, egy férfi, aki képtelen saját rémálomszerű lakásából kiszabadulni és egy „véletlenül arra járt" kamionsofőr: ők voltak a hősei a nagyszerű Silent Hill-sorozat korábbi epizódjainak. Kiszolgáltatott, gyakran meghasonlott, vagy az események által ide-oda dobált figurák, akik eleinte szinte védtelenül vették fel a harcot a rájuk támadó rémségek ellen, később azonban egyre kétségbeesettebben, de ugyanakkor egyre elszántabban szálltak szembe a rájuk váró borzalmakkal, míg a végkimenetelig el nem értünk velük. A Silent Hill: Homecoming főszereplője ezúttal egy ex-katona, Alex Shepherd, aki hazatér szülővárosába, Sheperd's Glenbe, abban reménykedve, hogy el tudja feledni a háborúben szerzett borzalmas élményeit. Mi persze jól tudjuk, hogy egy Silent Hill-játékban ez csupán hiú ábránd...

VALAMI BŰZLIK SHEPERD'S GLENBEN

Mielőtt még egyáltalán betenné a lábát Sheperd's Glenbe, Alexnek igen zúzós rémálmokkal kell megküzdenie, amelyek egy rémületes kórházban játszódnak, és kistestvére, Joshua is szerepel bennük. Természetesen találkozni fogunk az elmaradhatatlan nővérkékkel is, akik egyszerre hátborzongatók, ugyanakkor rendkívül jó alakkal is rendelkeznek, amely a férfiemberre korántsem lesz hatástalan... No de haladjunk. Amikor Alex felébred a kamionban, ráeszmél, hogy a kórházas rész pusztán rémálom volt. Hősünk kiszáll, elbúcsúzik a sofőrtől és elindul hazafelé. Hamar rá fog jönni azonban, hogy a város már nem olyan, mint amilyennek utoljára látta. Borzalmas átalakuláson ment keresztül: minden szürke, romos, baljós, az utcák elhagyatottak, régi ismerősei, akikkel összefut, rébuszokban beszélnek. Testvére és apja rejtélyes körülmények között eltűntek, anyja pedig úgy tűnik, elég komolyan bekattant: egy széken ül, pisztolyt szorongatva a kezében, fennakadt tekintettel. Egyszóval itt valami nagyon nincs rendben... A valódi kaland ezekkel a misztikus momentumokkal nyit és hősünk nekiindul, hogy kiderítse, mi történt a városban, hova tűnt testvére, mi a helyzet a szintén furcsán viselkedő régi szerelmével és a többi ismerős karakterrel, akikkel egymás után találkozik a városban.



»Anyuuuuuuu, már megint valami fura mászik ki a WC-ből!



»Húha, megjelent három kör a falon! Predator is van a játékban!

»EASTER EGG A JÁTÉKBAN«

Aki játszott a PSP-re és PS2-re megjelent Silent Hill: Origins-szal, annak nagy poén lehet, hogy Alexet nem más, mint az Origins kamionsofőr főszereplője, Travis Grady szállítja a városba. Gradyt alaposan megviselték az események és kicsit meg is öregedett, de még így is fel lehet ismerni.

SZERETŐ CSALÁD

A Silent Hill: Homecoming azért korántsem olyan rossz, mint ahogy azt külföldi honlapokon, vagy más hazai újságokban írták, de kétségtelen, hogy korántsem akkora telitalálat, mint a korábban végigjátszott részek. A sztori ezúttal is érdekes (bár ez sem anynyira nem ütős, mint az elődökben) és a főszereplő karakter is szimpatikus, így könnyedén tudunk vele azonosulni. Joshua, a démoni kistesó sokszor tényleg a frászt hozza majd ránk és a többi szereplő is eléggé furcsán viselkedik ahhoz, hogy a jól ismert „silent hilles" hangulat rátelepedjen a programra, és ezáltal magára a játékosra is. A történet során fokozatosan derül fény Alexnak a családjához fűződő kapcsolatára, különös tekintettel apja eléggé elképesztő viselkedésére. A cselekmény folyamán megismerhetjük hősünk exbarátnőjét is, akihez még mindig szoros szálak fűzik, és sok más, viszonylag jól kidolgozott, érdekes figura vár ránk a játék során. A sztori ugyan nem mérhető a régi Silent Hillek helyenként szürreális, máshol már-már művészi értékeket képviselő meséihez, a karakterek sem annyira kidolgozottak, de azért simán megütik a jobb horrorjátékok színvonalát. Ez különösen igaz a későbbi részekre, amikor a sztori igazán beindul, a történet végén pedig egy egészen meghökkentő befejezéssel találkozhatunk.

AZ ELSŐ DÖCCENŐK

Ami már a kezdetektől nagyon zavart, hogy mielőtt jobban megismerhettem volna az egyes szereplőket, azokat széttrancsírozta valamilyen rémség, így nem alakult ki irántuk semmilyen, az élményt növelő kötődés. A játékmenet sokat nem változott, legalábbis ami az alapokat illeti, a program jobbára a régi sémát követi: ugyanúgy mászkálnunk kell a városban, felfedeznünk a környéket, puzzle-feladatokat oldanunk meg és persze emellett a ránk támadó szörnyeket kell rendszeresen a pokolra küldenünk. A jó öreg térkép ezúttal is az egyik leghasznosabb társunknak bizonyul, szokás szerint folyamatosan jelennek meg rajta a felfedezett, vagy a mások által megmutatott helyszínek, tehát elmaradhatatlan kelléke a játéknak. Lőszert és kötszert ezúttal egy kicsit többet fogunk találni mint az előző részekben, de ne használjuk el őket ész nélkül, hiszen most sem árt takarékoskodni a vérzivatarosabb pillanatokra. A logikai feladványok eleinte nem fogják túlzottan megdolgoztatni a szürkeállományunkat, az idő előrehaladtával azonban találkozhatunk olyanokkal is, amelyek már komoly agymunkát igényelnek.

»A Homecoming olyan, mint mikor japán horrorfilmek kerülnek amerikai megfilmesítésre. A japán verzió valahogy mindig jobb«

„FORRADALMI" VÁLTOZÁSOK...

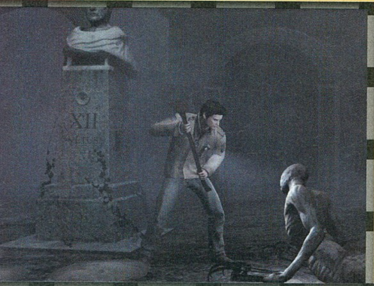
Sok minden tehát ugyanolyan maradt, a játék pár alapvető tulajdonságát mégis megváltoztatták a Double Helix fejlesztői. Az egyik ilyen elem a statikus kamerát felváltó mozgatható nézet, amely még így is kissé nehézkesebben kezelhető, mint más modern akciójátékokban. Előfordul, hogy nem látjuk, honnan támadnak a szörnyek (mint a régi szép időkben), ami azért időnként elég frusztráló tud lenni. A másik változás a megújult harcrendszer, amelynek segítségével Alex félre tud ugrani a szörnyek csapásai elől, vagy vissza tud ütni, ha a megfelelő pillanatban a megfelelő fegyvert használjuk. A történet logikája szerint Alex azért erősebb és ügyesebb mint elődei, mert ő katona volt, így értelemszerűen sokkal több tapasztalata van az ilyen-olyan küzdelmekben. Az ötlet nem csak azért necces, mert meglehetősen sablonos ez a felállás, de azt is szóvá kell tennünk, hogy ezzel egy kicsit elvész az a Silent Hillekben megszokott tehetetlen hangulat, hiszen ez idáig hősünk alapvetően egy hétköznapi, gyenge ember volt, aki kétségbeesett harcot folytatott a rá támadó démonokkal. Mivel Alex igazi "szuperkatona", már nem érezzük azt a szorongást, ami korábban a sorozatot egyik védjegyévé nőtte ki magát. Az új harcrendszer egyébként nem lett tökéletes, mert jó reflexek hiányában gyakran a levegőben fogunk kaszálni, mikor a szörnyekkel hadakozunk. Másrészt pontosan be van

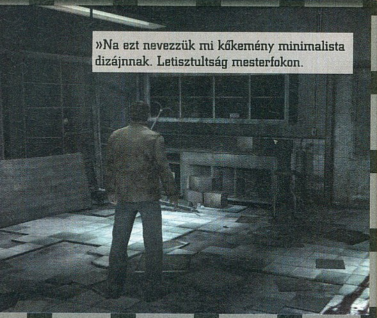
»MERRE IS VAN SILENT HILL?«

A sorozat rajongói biztos sokat agyalhattak már rajta, hogy pontosan merre található "kedvenc" városuk. Amit pontosan lehet tudni, az az, hogy az Egyesült Államokban van, illetve arra is találunk utalásokat, hogy valahol a New England néven ismert földrajzi régión belül lehet rábukkanni. A legelső játék kézikönyve például konkrétan ezt állítja. Ugyanakkor más vélemények szerint Kalifornia egyik kisvárosáról van szó. A város mellett található a híres Toluca Lake, amelyben Jamesszel, a Silent Hill 2 főszereplőjével eveznünk is kellett és a valóságban is létezik egy ilyen nevű tó, méghozzá valóban Kaliforniában, az Universal Studiostól nem messze. Bizonyos utalások szerint pedig Maine-ben találjuk a várost: a Silent Hill 4 soundtrack CD szerint a Heaven's Night nevű strip klub címe maine-beli, illetve Heather, a Silent Hill 3 főszereplője is innen származik. Hogy mi az igazság, azt persze a Komani hétpecsétes titokként őrzi (bár az is lehet, hogy a konkrét helyet ők maguk sem találták ki).

»CENZOROK AKCIÓBAN«

A Silent Hill amerikai konzolos verziója már tavaly novemberben megjelent, azonban Európába még csak most került be a nextgen változat, a PC-s verzióval egyetemben (legalábbis hivatalosan, kis boltokban már ősszel be lehetett szerezni itthon is). Ennek nagyobb részben az volt az oka, hogy az európai kiadó, az Atari felkérte a Konamit: vegyenek vissza az erőszakos részekből, hogy a tizenöt éven aluliaknak is el tudják adni a játékot. Ráadásul a német cenzúra (amely nem először kerül előtérbe a "kirohanásaival") egy teljesen egyedi verziót követelt, amelyet még a szokásosnál is jobban megvágtak. Ausztráliában nem szórakoztak ilyesmivel: nemes egyszerűséggel betiltották a játékot.




»Na ezt nevezzük mi kőkemény minimalista dizájnnak. Letisztultság mesterfokon.

»Vajon a szörnyfejekre is vonatkoznak az Európai Uniós lékelési szabályok...?

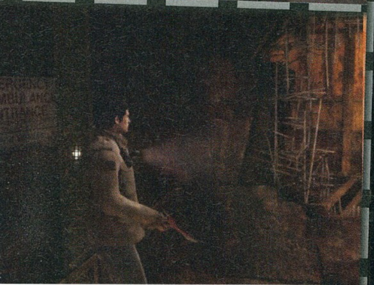
határolva, hogy melyik szörny ellen melyik fegyver hatásos, ám ez a játékos számára korántsem egyértelmű (csak néhány hiábavaló próbálkozás után), így sokszor előfordul, hogy Alex azért harap fűbe, mert egész egyszerűen rossz eszközt választottunk.

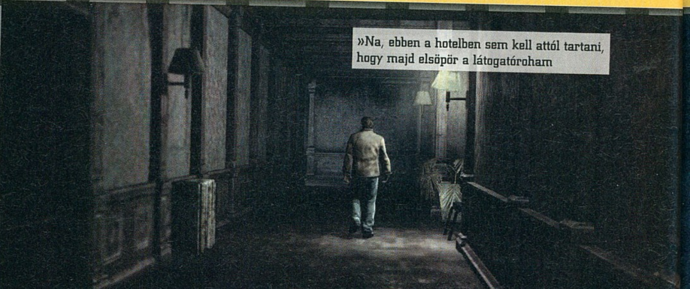
A harc egyébként eleinte tényleg érdekesebbnek tűnik, különösen a szörnyek mesterséges intelligenciája miatt. Picit jobban kidolgozott, mint a korábbi részekben, azonban hamar rá fogunk jönni, hogy milyen logikai mintákat használnak, így csak arra kell figyelnünk, hogy ezeket kicselezzük. Ajánlott egyébként egy gamepad használata, mert kevésbé idegesítő, mintha az egérrel és a billentyűkkel küzdenénk. A játék egyébként fokozatosan nehezedik, tehát eleinte még nem lesz túl sok gondunk a szörnyek kipucolásával, később viszont már jóval forróbb lesz a pite. Mindenképpen érdemes egyébként a megtalált lőfegyvereket és a lőszermennyiséget a főellenfelekre tartalékolni, mert velük harcolva azért alaposan le fogunk izzadni. Szerencsére Alex a játék során fejleszteni tudja a fegyvereit, amitől egyrészt az egyszerű rémeket még könnyebb elpusztítani, másrészt a főszörnyeknél minimum követelmény, hogy az ágyúinkból kihozzuk a maximumot. Itt jegyezném meg, hogy elég bosszantó lett az állásmentés, mert sokszor előfordul, hogy az időben messzebbre kerülünk vissza, sőt, még az is, hogy egy már megnézett átvezető jelenetet újra meg kell tekinteni, mert ezeket „természetesen" nem tudjuk átlépni. S bár érdekes a sztori, de azért annyira már nem, hogy mindent kétszer nézzünk meg...

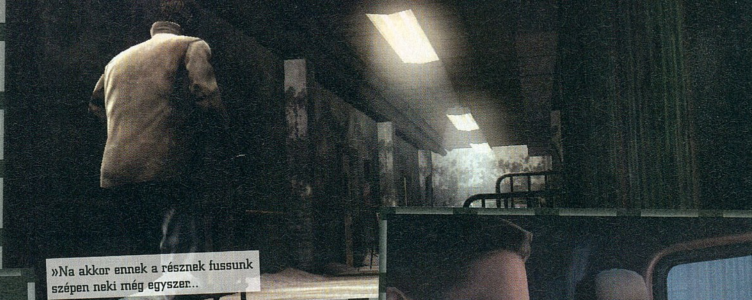
KICSIT ELSZALADT AZ IDŐ A JÁTÉK MELLETT..

A játék grafikája nagyjából a régebbi részek szintjét hozza, amely kissé kiábrándító, hiszen a naptár szerint bőven 2009-ben járunk (de 2008-as színvonalon is meglehetősen harmatos a külcsín). A szereplőket igyekeztek most is aprólékosan kidolgozni a grafikusok – legalábbis ami a külsejüket illeti, ugyanis az érzelmek tükröződése gyengébb, még a 2001-ben PS2-re megjelent Silent Hill 2-nél is, ez pedig kapitális hiba egy Silent Hill játéknál. Nem értem, hogy ha már másban nem, legalább ebben miért nem tudtak segíteni az angol fejlesztőcsapatnak az eredeti japán Team Silent fejlesztői. Ez különösen az átvezető animációknál kiábrándító, amikor közvetlenül közelről látjuk hőseink arcát. Kicsit fura a szájmozgás is, amely mintha nem követné pontosan az elhangzott szöveget. Magára az animációra viszont nem lehet panaszunk, bár ezt leginkább Alex harcmozdulatain vehetjük észre. A szörnyek egy része is jól ki van dolgozva, külön ügyeltek rá, hogy a kuglifejű nővérkék most is épp olyan gusztustalanok és szexisek legyenek, mint a korábbi epizódokban. A többi rémségektől már nem vágtam annyira hanyatt magam, sem a kidolgozás, sem a fantázia tekintetében. Ráadásul elég sokszor ismétlődnek, szóval az újdonság ereje igen hamar elvész, még akkor is, ha éppen az átlagnál egy kicsivel jobban kidolgozott monsztával kerülünk szembe.

De nem csak a karakterek kidolgozásába tudunk belekötni, ugyanis a készítők teljesítménye eléggé hullámzó a különböző effektek terén is. A túlvilági részeknél használt régi filmes effekt például elsőrangú és tényleg megadja a megfelelő hangulatot, viszont a „valódi világnál" használt ködhatás nemcsak hogy gyengus, de a karakterek bőre valahogy természetellenesnek is tűnik tőle. A legszomorúbb azonban, hogy még az árnyékhatásokat sem sikerült igazán jól eltalálni: néhol csúnyán pixelesek, máshol akkor is mozognak, amikor a hős egy helyben áll – elég erősen érződik, hogy a készítők bizony összecsapták a játék ezen részét. Sheperd's Glen, illetve Silent Hill viszonylag részletesen ki van dolgozva, legalábbis ami a környezeti elemeket illeti, ugyanis a textúrák eléggé alacsony felbontásúak és ezt különösen akkor fogjuk észrevenni, ha egy nagyobb monitoron,




»Na, ebben a hotelben sem kell attól tartani, hogy majd elsöpör a látogatóroham



»Na akkor ennek a résznek fussunk szépen neki még egyszer..

»JUBILÁL AZ ELSŐ RÉMÁLOM...«

Pont tíz éve, 1999-ben jelent meg a legelső Silent Hill PlayStation 1-re. A sztori főszereplője Harry Mason volt, aki azért ment Silent Hillbe, hogy megtalálja adoptált lányát, Cherylt, akinek démoni származására a játék során derül fény. A Silent Hill-film egyébként ezt az első játékot dolgozza fel, a főszereplő viszont nem férfi, hanem nő: Rose Da Silva, bár később férje, Christopher Da Silva is az elátkozott városba megy felesége és lánya után. Mivel csak PS1-re jelent meg a játék, így elvileg sajnos csak az tudja megnézni, aki beszerzi ezt a kőkorszaki masinát, viszont készült egy PS1 emulátor, amely külön erre a játékra készült, csak utána kell keresni a neten...

vagy netalántan HD televízión játszunk – ilyenkor ugyanis gyakorlatilag szúrják a szemünket a felbukkanó kockák. Ha pedig már a grafika minden eleme pellengérre került, akkor nem maradhat ki az a tény, hogy bizonyos kameraállásoknál kifejezetten rusnyán nézett ki a játék, annyira elmosódott volt egy tapétarészlet, vagy más textúra. Volt szerencsém konzolon is megtekinteni a játékot és elég elszomorító, hogy Xbox 360-on és PlayStation 3-on jobban ügyeltek a fejlesztők ezekre az aprónak nem nevezhető részletekre...

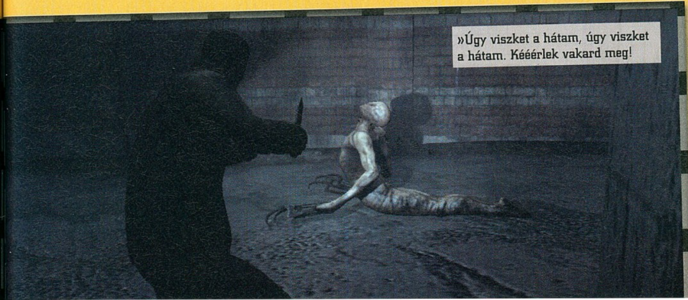
HOL RETTEGÜNK, HOL UNATKOZUNK

Nem mindig remekel a játék a félelemkeltés terén sem. Azon túl, hogy Alex szuperkatona és könnyen lekaszál mindenkit (igaz, ez leginkább a játék elejére jellemző), a helyszínek valahogy nem annyira ütősek, mint a korábbi részekben. Sheperd's Glenben például komolyan halálra untam magam, amikor az egyébként sem fantáziadús temető labirintusaiban kellett bolyonganom, időnként gonosz blökiket szabdalva. Emellett a készítők valahogy rosszul helyezték el a szörnyeket is, mert a legtöbbször már előre látjuk őket, így odavész a jól felépített feszültségérzet, amely a korábbi részeket jellemezte. A Silent Hill 2-ben például szinte szanaszét cincálta az idegeinket, amikor hallottuk a rádió statikus zaját, miközben a sötétből, vagy egy árnyékos helyről vészjóslóan, lassan előmászott valamilyen iszonyatató szörnyeteg. Itt viszont a készítők semmilyen félelemkeltő elemet nem tudtak a monszterek támadásába belepasszírozni: gyakran előfordult, hogy egy unalmas, gyilkolós akciójátékban, és nem egy hangulatra sokat építő Silent Hillben éreztem magam. Szerencsére Akira Yamaoka – egyszemélyes felmentő seregként – ismét fantasztikus munkát végzett a játék zenei részén. Az általa kreált muzsika ezúttal is elsőrangú: néhol hátborzongató, sőt, már-már idegőrlő, máshol szomorkás és borzongató. Külön elismerést érdemel Mary Elizabeth McGlynn, akinek fantasztikusan szép hangja ezúttal is elvarázsolja a játékost. Elsőrangúak a szinkronhangok is, mindegyik színész megfelelő beleéléssel hangsúlyoz, és ez tényleg sokat segít abban, hogy beleéljük magunkat a sztóriba.

A JAPÁNOK EZT SOKKAL JOBBAN NYOMJÁK...

Végszó gyanánt meg kell állapítanunk, hogy nem igazán volt szerencsés ötlet a Double Helixre bízni a Homecoming fejlesztését. Bár tényleg igyekeztek az angol fejlesztők, hogy megtartsák a sorozat fontos elemeit, a különféle aprónak tűnő, ám fontos részleteken mégis elcsúsztak. A főszereplő karakter érdekes lenne, a sztori is jól fel van építve, ám bizonyos szereplők túl gyors halála miatt mégsem tudjuk magunkat kellőképpen beleélni az eseményekbe. A harcrendszerhez szerintem kár volt hozzányúlni, vagy legalábbis jobban ki kellett volna dolgozni az újdonságokat, mert így csak a játékosok idegeit sikerült tovább morzsolni. Ugyanez igaz az új kameranézetre is: ha már változtatunk, akkor az legyen tökéletes, ne csak tökéletlen fércmunka. Szintén ostoba dizájneri döntés volt, hogy a szörnyek újraélednek mindaddig, amíg végre el nem érünk egy bizonyos pontra, ahol kapunk egy átvezető jelenetet – ezzel megszabadulva a dögöktől is. Hogy azért kicsit próbálják növelni a feszültséget, a főszereplő által használt szokásos zseblámpa ezúttal alig világít meg valamit, így gyakran lehetetlen látni, hogy egyáltalán merre kell menni. Ettől persze nem lesz félelmetesebb a játék, inkább iszonyúan idegesítő, hogy állandóan a fényerőt kell tekergetni a monitoron, vagy a menüben. Csak remélni tudjuk tehát, hogy a japánok visszaveszik a sorozatot, vagy legalábbis valami olyan büntetős címen dolgoznak, amelyért megérte „átpasszolni” a Silent Hill-brandet. «

»Silent Hill Homecoming«



»Úgy viszket a hátam, úgy viszket a hátam. Kééérlek vakard meg!

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»99%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/831

»Kár volt átadni a japánoknak az ötödik rész fejlesztését, mert a Double Helix nem végzett vele olyan precíz munkát. A történet nem rossz, de hangulat nem az igazi, ahogyan az új irányítás, és kameranézet sem.

»MO

PRO
»A történet ezúttal is jóra sikeredett és a helyszín is kellően félelmetes...

KONTRA
»Gyengébb a hangulat a régi részekhez képest, és van benne néhány komoly baki...

»78%«

FALLOUT 3 OPERATION: ANCHORAGE

»fejlesztő: Bethesda »kiadó: Bethesda »web: www.atari.com/nwn2/soz/
»gépigény: P4 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB PS 2.0, 400 MB HDD

»Vadásztál már tankra télen? Nem? Akkor már ezt is megteheted!

Itt van a holnap tegnapja

A tavalyi év legjobb játékának megérkezett az első DLC-je és mivel a Bethesda szereti a PC-s arcokat, így a kiegészítő elérhető asztali számítógépekre is. Lássuk megér-e tíz dolcsit.

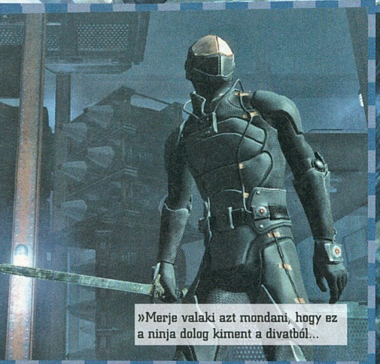
írta» BATE

A Fallout 3 első letölthető tartalma alig foglal négyszáz megát, így a mai netes sebességek mellett szinte pillanatok alatt leszippanthatjuk a netről, és a telepítést követően már fejest is ugorhatunk az új kalandba. Nem kell mást tennünk, mint betölteni a legutolsó mentett állásunkat és elindulni valamilyen irányba. Hamarosan a Pip-Boyunk jelezni fogja, hogy ismeretlen rádiószignált fogott és ezzel meg is kaptuk a legelső küldetésünket. A térképünkre pillantva azonnal feltűnhet egy új helyszín, ismét be kell verekednünk magunkat Washingtonba, egy eddig ismeretlen bázisra, ahol új eszközökkel gazdagodhatunk. Persze csak akkor, ha elvégzünk egy virtuális tesztet, és mivel vágyunk a friss cuccokra (meg játszani is szeretnénk) bemászunk a gépezetbe és már repülünk is a múltba, ahol bizonyíthatjuk rátermettségünket.

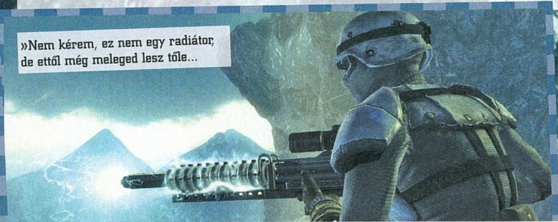
AKCIÓ (ÉS) HEGYEK

A szimulációban a Nagy Háborúban kell részt vennünk az Anchorage-hegységben, a gonosz komcsi kínaiak ellen. Nyitásként három böszme nagy ágyút kell likvidálni, aztán jön a neheze: lopakodással, tisztogatással, újabb robbantásokkal és csapatirányítással kell felülkerekednünk a vörösökön, sőt még egy sci-fi tankot is a földbe kell döngölnünk. Aki esetlegesen újabb szerepjáték elemeket vár, annak csalódnia kell, hiszen a Fallout ezen darabkája abszolút a lopakodós kommandós irányba tolódott el, sokkal többször fogjuk a ravaszt nyomkodni, mint a párbeszéd ablakban a tovább gombokat. Amit kapunk az egy jó kis akció, megközelítőleg két-három órányi játékidővel, néhány új fegyverrel és újfajta ellenfelekkel, akik közül kiemelkedik a bal oldalon is látható alak, aki álcázó páncéllal rendelkezik, így jobbára csak akkor vesszük észre, ha már ránk csapott egyet a kardjával. A predatorok álcáját idéző láthatatlanság mindaddig tart, míg a viselője be nem kap egy sorozatot, onnantól nem nehezebb likvidálni, mint bármelyik ferdeszemű társát. Fő fegyvereink a kínai gépkarabély és a Gauss-puska lesznek, ez utóbbi igen komoly harci szerszám (lásd a lenti képet), egyetlen lövése darabokra robbantja az ellenünk szövetkező szerencsétleneket. Mivel a lőszer hozzá igen véges,

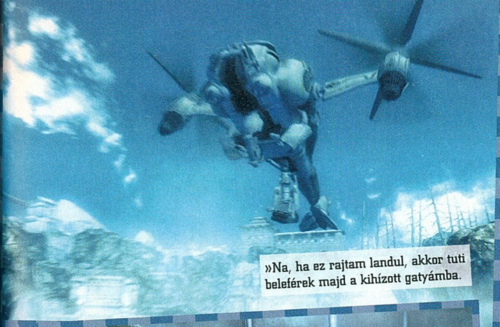
> »A háromból az első jól sikerült. Várjuk a következő DLC-ket!«



»Merje valaki azt mondani, hogy ez a ninja dolog kiment a divatból...



»Nem kérem, ez nem egy radiátor, de ettől még meleged lesz tőle...



»Na, ha ez rajtam landul, akkor tuti beleférek majd a kihízott gatyámba.

»Szegény tábornok, ha tudná, hogy ez hamarosan mind elég a nukleáris tűzben...

így leginkább akkor érdemes használni, mikor a derék kínaiakat kell kifüstölni a bunkereikből.

EZ ITT KÉREM NEM A VALÓSÁG

A kiegészítő némileg újfajta játékmenetet is kínál, hiszen nem hagyja feledni, hogy csak egy gép gyomrában tevékenykedünk. Áldozataink szinte azonnal szétoszlanak a virtualitásban, fosztogatásra így nincs lehetőség, sőt, gyógyulni és muníciót szerezni is csak az arra kijelölt pontokon lehet. Elsőre furcsa, már-már fapados ez a megoldás, de idővel hozzá lehet szokni. Egy állandó, méghozzá igen hatékony társunk is lesz a harcban, és a játék második felében külön osztag irányítására is lehetőségünk adódik (akár lerohanós, akár lopakodós stílusban). Ami negatív elem, hogy az utántöltőknek köszönhetően a játék nem lett túl nehéz, igazi kihívás nincs benne, amit csak tetéz, hogy az AI helyenként olyan ostoba, hogy azt sem veszi észre, ha az orra előtt szaladgálunk ide-oda. Ettől függetlenül a hangulat adott, a fagyos hegy, a kristálytiszta égbolt és a katonai szituáció csak tovább növeli (és frissíti fel) a Falloutos atmoszférát, arról nem is beszélve, hogy a szimuláció végeztével a használt fegyverek és eszközök elérhetővé válnak számunkra, ami a Gauss-puska esetében kifejezetten örömteli tényező. Fallout-rajongóknak mondhatni kötelező; a dollár árfolyamától függő, maximum 2500 forintos árát simán megéri ez a kiegészítő.«

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/367

»Az első Fallout 3 DLC beváltotta a hozzá fűzött reményeket, annak ellenére is, hogy főleg az akcióra és nem a szerepjátékra koncentrál. Beszerzése nem kötelező, de javallott.

»BATE

PRO
»Feltárul a múlt, remek helyszín, jó kis történet, egy pár új cucc és egy izgalmas, új ellenfél...

KONTRA
»Túlságosan is könnyű egy kimaxolt karakter számára...

»80%«

MAGYARUL A SENKIFÖLDJÉN

Hosszas várakozás és csúszkálás után végre magyar felirattal is elérhető a (PC Guru által is) a tavalyi év legjobb játékának választott Fallout 3. Szerkesztőségünk még a megjelenés előtt lehetőséget kapott a lokalizált változat tesztelésére és ezen cikk keretében meg is osztjuk veletek a szerzett tapasztalatainkat. A szoftver mellé természetesen jó minőségű kézikönyv is dukál, amely ékes magyar nyelven, hibák nélkül vezet be minket a játék alapjaiba (a füzetkét érdemes mindig kéznél tartani, hiszen villámgyorsan tájékozódhatunk például a választható adottságokat (Perkeket) illetően. A telepítés során választhatóvá válik a magyar nyelv, és jó hír, hogy az angol is része maradt a csomagnak, így aki esetleg nem lesz megelégedve a fordítással, az nyugodtan újratelepítheti a szoftvert az eredeti nyelven. Érdemes tudni, hogy nem egy szimpla "összecsapunk egy gyors feliratot"-lokalizációval van dolgunk, hanem egy valóban komoly odafigyelést kapott munka kerül a kezünkbe. Már az indításkor jelentkező töltőképernyők is az anyanyelvünkön köszöntenek és a valóban kiváló magyar fordítások mellett még arra is volt energia, hogy a játék fontosabb részeiben a textúrák is megkapták a magyar szöveget (már rögtön a játék elején a S.P.E.C.I.A.L. kitöltésekor találkozhatunk ilyesmivel). Ugyan egy-két kifejezést mi másképp fordítottunk volna, de még a szőrös szívű Miguel is elismerte, hogy valóban ügyes, jól kivitelezett magyarítással van dolgunk, így bátran ajánljuk mindenkinek. Örömhír, hogy nem kell újra megvásárolni a szoftvert, ha a saját nyelvünkön szeretnénk élvezni a Falloutot, hiszen a boltokban kicserélik számunkra a korábban vásárolt angol verziót.

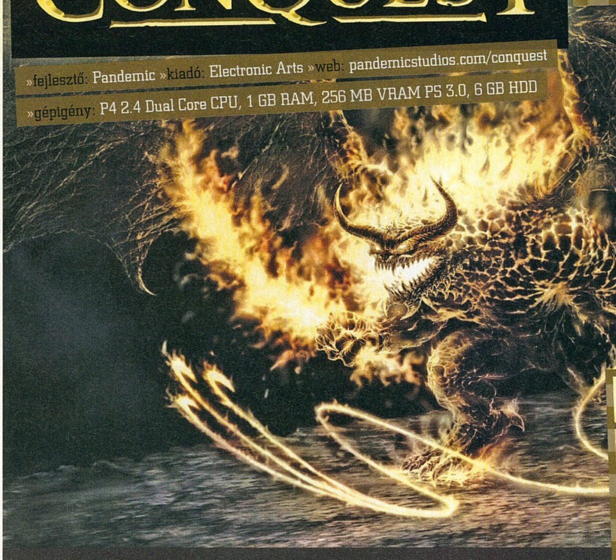
MOST MEG IS NYERHETED A MAGYAR VERZIÓT!

A Multimedia Holding Zrt. jóvoltából most meg is nyerheted a Fallout 3 magyar felirattal ellátott változatát. Mindehhez nem is kell mást tenned, mint ellátogatni a www.pcguru.hu/fallout_hun webcímre és válaszolni az ott feltett kérdésekre. Ne habozz: játssz és nyerj!

The Lord of the Rings Conquest

»Meglasszózom a sajgó fogadat és kirántom izibe, bízd csak ide!

»fejlesztő: Pandemic »kiadó: Electronic Arts »web: pandemicstudios.com/conquest
»gépigény: P4 2.4 Dual Core CPU, 1 GB RAM, 256 MB VRAM PS 3.0, 6 GB HDD



»Ez a kép nagyon jól mutatja, hogy nem csak a játékos képes belefásulni a bugyuta játékokba...

Tolkien pörög a sírjában...

Azt gondolhatnánk, hogy a Gyűrűk Urából játékot készíteni pofonegyszerű dolog, hiszen adott egy fantasztikus világ, rengeteg faj és egy egész kupac érdekes karakter. Ennek ellenére több a zsákutca ezen a téren mint a siker, most pedig egy újabb jelentkező próbálkozik Tolkien univerzumával.

írta» CHRIS

Kétségtelen, hogyha egy kiadó olyan franchise-zal rendelkezik, mint mondjuk a Star Wars vagy a Gyűrűk Ura, akkor azt igyekezni kell minél jobban kihasználni, s amíg csak a rajongók szeretete kitart, ütni azt a bizonyos pénzfialó vasat. De mit tehetnek a rajongók akkor, ha kedvenc könyvükből vagy filmjükből olyan átiratok készülnek, melyek teljesen lerombolják az eredeti történetbe vetett hitüket, mert azok vagy gyatra minőségű valamik (mint pl. a sokat szidott Mátrix játékok), vagy olyan bugyuta adaptációk, mint jelen tesztünk tárgya, a Conquest? Legfeljebb annyit, hogy tanulnak a leckéből, és jól meggondolják, hogy mikor nyúlnak legközelebb a filmből készült adaptációk után.

EGY GYŰRŰ MIND ALATT

A közepes sikereket elért Battle for Middle-Earth két része után az Electronic Arts úgy gondolta, hogy még egy utolsót rúg Tolkien történetébe (mármint csak remélni tudjuk, hogy az utolsót), és elkészítette a Conquest névre hallgató akciójátékát. Az alap koncepció minden bizonnyal az volt, hogy valamiféle Star Wars: Battlefront utánzatot hozzanak létre, csak épp ezúttal tündékkel, emberekkel, különféle képességekkel felvértezett karakterekkel, meg ami ilyenkor szokás – amit végül megfűszereznek a film nagyszerű zenéjével és mozibetéteivel. Egyetlen tényezővel nem számoltak csak, hogy időközben a naptár fordult párat, s 2009-ben már nem biztos, hogy ugyanaz a stílus más köntösbe bújtatva megállja a helyét. A Conquest tehát egy üsd-akit-látsz típusú, harmadik nézetből irányítható akciójáték, melyben két kampány keretén belül csatlakozhatunk a jól ismert történethez. Az elsőben a Gyűrű Szövetségét támogatjuk: a Helm szurdokba szorulva védekezünk az orkok támadása ellen, vagy épp Frodót kísérjük, hogy biztonságban kijutassa a gyűrűt valahonnan. A nyolc küldetés végigzúzását követően jön az érdekesebb(nek hangzó) rész, megnyílik ugyanis a gonosz oldal a játékosok előtt, s rögtön az első küldetésben lehetőség nyílik Frodó eliminálására (nesze neked Tolkien) és a gyűrűnek a tulajdonosához (becsületes módon) való visszajuttatására.

»Ezt a fickót bizony felszarvazták. Nem csoda, hogy a Conquest-ben vezeti le a felesleges feszkót.

»HA MULTIBAN GONDOLKODNÁL«

Nem volt sima ügy Középfölde epikus csatározásait online módba is átültetni, de a Conquest még a lehetőségekhez képest is alulteljesített ezen a téren. Kezdődik a dolog rögtön azzal, hogy az EA Nation rendszerére csak új regisztrációval tudtunk fellépni (meglévőt nem fogadott el). Ennek ellenére azért lehetett találni játszható szervereket, melyeken egyszerre 16 vállalkozó kedvű tündenövendék gyalázkodhatott. Az kis számú játékoslimit miatt a gigászi csatáknak már az elején búcsút inthettünk, de nem ez volt a legnagyobb gond, hanem a játék teljes kiegyensúlyozattlanság, amit leginkább a kósza jelenléte okozott (alapvetően egyetlen ütéssel képes volt megölni bárkit). Ezen felül a játékmódokba se öltek túl sok fantáziát: játszhatunk egyvalakivel kooperatív módban, vagy létezik csapatos területfoglalás, hősökkel való csetepaté, illetve az utolsó, ahol egy óriásgyűrűt kell a hátunkon cipelni. Mindezek tetejébe a keresőfelület is felettébb gyatra és szeszélyes: hol talál szervert, hol nem.

TŰZMÁGUS LESZEL S KATONA!

Bármely kampányt is válasszuk (na jó, választani az elején nem is lehet), a lényeg nagyjából mindig ugyanaz lesz: püfölj mindenkit, aki a pályán mozog. Persze igyekeztek színesíteni ezt a feladatot a fejlesztők, de a lényegen ez semmit se változtat, hiszen az agyatlan gombnyomogatásokon kívül nem sok mindenre fogunk emlékezni a quit gomb lenyomása után. Célunk legtöbbször egy terület elfoglalása (valószínűleg innen mentumokban, lássuk inkább őket szépen sorban! Az első bajnokunk akivel megismerkedünk a harcos lesz, akivel nemes egyszerűséggel nincs is más dolgunk, csak kaszabolni az előttünk felsorakozókat. Életerejét a leölt ellenfelekből kipotyogó zöld csillagokból töltheti vissza, néha pedig képes kardját lángba borítani, hogy még nagyobb pusztítást okozzon ellenfelei és a mi agysejtjeink sorában. Mivel a játék a bal felső sarokban számolja az egymás után bevitt találatok számát (kombópontok), érdekes lehet rágyúrni egy nagyobb összeg megvillantására, amit a harcossal lesz a legegyszerűbb elérnünk. Az asztali gépekre készült változatban persze ennek semmi értelme, de konzolon achievement jár érte, aminek mi PC-sek különösen örülünk. A második játszható kaszt az íjász, aki talán a leghaszontalanabb mind közül. Nem nehéz kitalálni, hogy ő bizony távolsági fegyverével puttyogtat a messziből, de az alap támadáson túl képes olyan extrákra is, mint a robbanó nyíl, vagy a méregfelhőt maga után hagyó vesszők eregetése. Hatékonysága vetekszik egy homokozólapátéval, de Legolas-párti tündeszeretők minden bizonnyal örömmel kapnak majd utána, s kiélhetik ősi vadászösztöneiket, melyek minden bizonnyal ott lapulnak (valahol nagyon-nagyon) mélyen bennünk is.

pár harcos lelkű bátor egyén, akik a többszereplős módban azt hiszik, hogy más karakterrel is lehet pontot szerezni. Köszánk két tőrrel a kezében látványos késelésekbe is bonyolódhat, de nem olyan strapabíró, mint egy harcos, így ezt a mókát érdemes lesz meghagyni azok számára, akik felvállalják kilétüket. Néha aztán dobálhatunk bombákat is, ami gyakran megkönnyíti a dolgunkat, de a multiplayer módban igazából ennek sincs sok értelme. Végezetül pedig ott a mágus, aki Palpatine szenátort is megszégyenítő módon eregeti ujjai végéből a villámokat, képes felgyógyítani magát és a közelében állókat, valamint egy több játékos számára is biztonságot jelentő erőteret maga köré húzva erősen csökkenteni a távolsági sebzések hatékonyságát. Nincs is annál szebb látvány, amikor öt mágus egymást fedezve vonul végig egy multiplayer pályán úgy, hogy még csak pislogni nincs időnk a közelükben, és a pajzsuknak, valamint a gyógyításnak hála esélyünk sincs ellenük.

NA KI AKAR A BALROGGAL MENNI?

Miközben igyekszünk valami forradalmit, valami értékelhetőt felfedezni a játék egyszemélyes módjában (mert higgyétek el, nem akartok vele multizni), néha

»Még Frodót is kardélre hányhatjuk, de ezen gonosz álmunk teljesülése miatt sem tudunk plusz pontokat adni a programnak...«

a Conquest alcím is), vagy annak egy bizonyos ideig történő megtartása lesz, aminek köszönhetően alaposan felkészülhetünk a többjátékos mód legnépszerűbb játékmódjára – már ha lesz lelkierőnk elindítani azt. Ennek az egyszerű területfoglalós munkának a kivitelezésére négy kaszt közül választhatjuk ki alvállalkozóinkat: harcos, kósza (haha), mágus és íjász. A négy típus négy teljesen különböző harcmodort jelent, és mivel nem igazán tobzódik a játék értékelhető mo-

A harmadik a sorban a kósza (scout), akit csak azért fordítottam kószának, hogy Grath idegrohamot kapjon, ha elolvassa ezt (szóismétlés ide vagy oda, ezt a szót majd még sokszor le is írom). Szóval a kósza a Gyűrűk Ura-világ alattomos bérgyilkosa, akinek legfontosabb tulajdonsága az, hogy képes láthatatlanná válni az ellenség számára (bárcsak számunkra is megtehetné!), s egyetlen ütéssel végezni bárkivel, akinek a háta mögé kerül. Legyen ez akár főellenség, vagy

felröppen számunkra egy kérdés, hogy szeretnénk-e a játékot egy hős szemszögéből folytatni. Ilyenkor lehetőségünk nyílik, hogy a könyv/film szereplőivel (akik nagyjából ugyanolyan képességekkel operálnak, mint a fentebb már bemutatott kasztok) is játszadozzunk egy keveset. A különbséget az Esc gomb lenyomása során felbukkanó Move List opcióban nézhetjük meg, ahol találhatunk egyedi kombókat is (csak a példa kedvéért: jobb gomb, jobb gomb, jobb gomb, közép-

MINDEN IDŐK LEGROSSZABB GYŰRŰK URA JÁTÉKAI

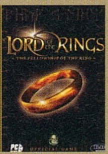
Habár a Pandemic szörnyszülötte feladja a leckét mindenkinek, aki valaha még Gyűrűk Ura játékot akar készíteni, mármint olyan tekintetben, hogy ennél gyengébbet nehéz lesz alkotni), de az igazán durva az, hogy nem ez az egyetlen katasztrofális feldolgozás a LOTRO életében.

»LOTR: WAR OF THE RING

A Sierra real-time stratégiája volt az a játék, amire a kritikusok azt mondták, hogy csak az játszon vele, aki nem tud elaludni a Gyűrűk Ura könyvek nélkül. Unalmas, ötlettele, több évvel lemaradva a trendekhez képest. A tipikus gagyi, csakis a pénz reményében.

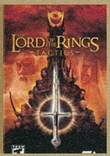
»LOTR: THE FELLOWSHIP OF ...

A Gyűrű Szövetségét meglovagló játék gyakorlatilag egy fantasy shooter, ahol belső nézetből mehettünk végig a kérdéses regény cselekményén. A nevenincs fejlesztőcsapat természetesen belebukott a dologba és megalkották az egyik legotrombább Gyűrűk Ura-feldolgozást...



»LOTR: TACTICS

Az EA nem ma kezdte a kissé gyenge adaptációk gyártását. Ebbe a kategóriába tartozik a PSP-re megjelent Tactics is, ami borzalmas kezelőfelülettel, körökre osztott harccal és egy csomó sablonnal fárasztotta játékosokat, akik igen hamar fel is adták a dolgot...



»Már a filmben sem értettük, hogy mit szedtek ezek a srácok, hogy lóval mennek giga-mammut ellen...

» Keresd a Conquest nyeremény-játékot a Levrovban! Lapozz, játssz, nyerj és tapasztald meg magad a játékot! «

»Az ork-kezelés lényege, hogy tüzes fémmel megsimogatjuk az összes végtagod. Garantált hatás!

ső, középső, bal, shift, középső, stb.), amelyeknek a betanulásához jó szórakozást kívánunk mindenkinek, akinek nem megy el a kedve az egésztől a tizedik perc után. Nem is érdemes vesződni ezen kombinációk betanulásával, mert ugyanazokkal az alap mozdulatokkal fogjuk végigjátszani az egész programot, hacsak nem

AMI NEM OLYAN ROSSZ

Habár a Conquest egészen nyugodtan indulhatna az idei év legnagyobb csalódása címért, azért még itt is akad néhány pozitívum. A játék egyik említésre érdemes erőssége a pályák kialakítása, valamint a grafika, s bár ez utóbbi nem túl egetrengető, mégis pálya elején ezek a pillanatok igyekeznek megfelelő hangulatba ringatni a játékost, ami a narrátornak és a hihetetlen jó licencelt zenének köszönhetően többé-kevésbé sikerül is. De mivel ezek egyátalán nem a játék készítőinek érdemei, így máris ott vagyunk, ahol a part szakad.

»A Pandemicnél néha bizony elgurult a gyógyszer, s ennek köszönhetően már ork mágusokkal is bővült a Gyűrűk Ura világa...«

Xbox360-on ugrunk neki az élménynek, ott ugyanis legalább achievementek járnak a szenvedésünkért. A fent említett neves hősök (illetve félelmetes gonoszok) szerepe is csupán annyit ad hozzá a játékmenethez, hogy más játékosmodell kerül a korábban megszokottak helyére, s elhalálozásuk esetén nem kell újrajátszanunk a pályát, de ezen tragikus esemény bekövetkeztekor egy fél könnycseppet sem fogunk hullatni utánuk. Persze ettől függetlenül érdemes lesz élni az ismert karakterek adta lehetőségekkel, hiszen ki ne szeretne a teljes monotonitásból kitörve gyűrűlidércekkel áruló orkokat aprítani, Balroggal jól megostorozni Gimlit, vagy Gandalffal villámokat szórni a szélrózsa minden irányába?

kiemelkedik az egész programra ráboruló szürkeségtengerből. A tizenhat különféle pálya rövid ugyan, de mindegyik hű mása a filmben látottaknak, amelyek a remek zenének köszönhetően legalább igyekeznek beleélést biztosítani számunkra a Gyűrűk Ura világába (megszállott rajongóknál ez legalább plusz tíz pont bónusz). A látványos karaktermozgások és a harcok helyenként ugyan hagynak némi kívánnivalót maguk után, de az összképet tekintve az egészről elmondhatjuk, hogy látványos, még akkor is, ha oly mértékben alázzák meg Tolkien munkásságát, hogy a Gyűrűk Ura univerzum rajongói érhetően lesznek majd dühösek. A másik aprócska jó pontot a filmekből kivágott átvezető jelenetek miatt kaphatja a Conquest, hiszen egy-egy

Egyszóval értetlenül állunk a Pandemic stúdió legújabb munkája előtt. Nem igazán világos, hogyan voltak képesek egy olyan nagyszerű játék, mint a Full Spectrum Warrior után összehozni ezt a koncepciótlan szörnyűséget. A jogokat birtokló Electronic Arts felelőssége minden bizonnyal felmerülhet itt is, ugyanis nagyon nehéz elhinni, hogy kicsivel több idő alatt, vagy több eredetiséget felvonultatva nem lehetett volna ebből valami értelmesebbet kihozni. Ez most nem sikerült, mi pedig kénytelenek vagyunk minden Tolkien rajongót, valamint azokat, akik valamilyen komolyabb, fantáziadúsabb, érdekesebb játékra várnak, óva inteni a LotR: Conquesttől. Mert ez a játék sajnos nagyon-nagyon nem olyan.«

»A fickó a jobb sarokban egy egészen új módszerrel próbálkozik. Halálra öleli az orkokat...

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»25%

www.pcguru.hu/1300

»Elképesztően bugyuta és fantáziátlan akciójáték, amely nemcsak rettenetesmód alázza meg a könyv emlékét, de még csak nem is szórakoztató, akár a multiról, akár a single playerről van szó.

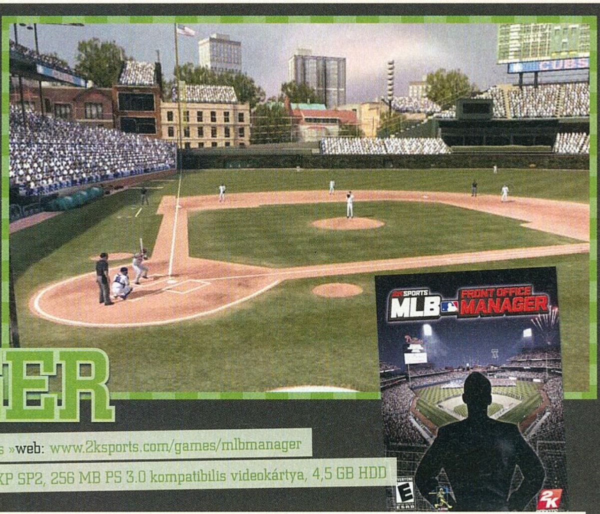
»CHRIS

PRO
»A látványra helyenként nem lehet panasz a zene és a mozibetétek is jók.

KONTRA
»Egyszerű, mint egy faék, s olyan unalmas, hogy néha azt is elfejtjük, hogy valójában ez egy játék.

»55%«

MLB FRONT OFFICE MANAGER



»fejlesztő: Blue Castle Games »kiadó: 2K Sports »web: www.2ksports.com/games/mlbmanager

»gépigény: 3 GHz CPU, 1 GB RAM; Windows XP SP2, 256 MB PS 3.0 kompatibilis videokártya, 4,5 GB HDD

Igencsak rétegjáték fejlesztésébe kezdett a Blue Castle, mikor nem egy mezei baseballjáték fejlesztésébe fogott, hanem egyből a sportmenedzselős válfajba kezdett. Ha a hazafutásról nem az otthonodba való loholás jut az eszedbe, és a stílust is kedveled, akkor ez a te játékod lesz.

írta» NIGHTBAGOLY

Bár a baseballt először 1755-ben Londonban játszották, igazából Amerikát sikerült meghódítania: a televíziók képernyőjén manapság a divatosabb sportok hódítanak (ráadásul eltávolították az olimpiai számok közül is), a tengerentúlon azonban a nagyobb csapatok még mindig százezres tömegeket képesek megmozgatni. Bár a szabályok összetettsége bőven túltesz az itthon népszerűbb testmozgások összesén együttvéve, mégsincs olyan tizenéves lurkó az óceán túlpartján, aki ne tudná fejből, mit jelent a strikeout, a pinch hitter, vagy az infield in. Videojátékokban magától értetődő módon mindig képviseltette magát ez az okos sport, menedzser szoftverekben azonban ez idáig nem dúskálhattunk...

A 2K Sports ezt a hiányosságot kívánta pótolni a Front Office Managerrel, és alapjaiban véve jó úton indult el. A program elején, akár csak egy jobb szerepjátékban, megalkothatjuk a saját menedzser-figuránkat. Nevet adhatunk neki, beállíthatjuk az életkorát, a nemzetiségét, a fejét és az öltözékét is - ezek azonban nem sokban befolyásolják majd a játékot, pusztán csak egyéniséggé varázsolják avatárunkat. A képességek beállítása viszont már sokkal kardinálisabb kérdés, itt a szónoklattól kezdve a különböző ligák megfigyelésén keresztül a játékos-kereskedelmen át mindenre költhetünk pontokat, és ezek menet közben sokat segíthetnek majd. Feladatunk - mint bármelyik más menedzserjátékban - főképp az lesz, hogy sportolókat vadásszunk csapatunkba, kiválasszuk a nyerő stratégiákat, vagy éppenséggel szponzorokat szerezzünk. A recept tehát bázislabda ide vagy oda, a szokásos - a kivitelezés azonban nem. Miközben az MLB-vel játszottam, folyamatosan az az érzésem volt, hogy a fejlesztők lemaradtak pár évvel. A grafika abszolút elavult (bár a meccsek és a stadionok úgy-ahogy jól festenek), a kezelőfelület bonyolult,

»Csak akkor tedd rá a kezed, ha baseball megszállott vagy...«

a hangok meg szinte teljesen kimaradtak. Az egész program úgy fest, mint egy focimenedzser 2003-ból vagy 2004-ből, pedig azóta nagyon sokat fejlődött a műfaj – az újítások viszont ebbe a szoftverbe sajnos nem fértek bele.

Természetesen mint minden menedzserprogramnak, az MLB-nek is egy komoly hibája van, már ha ezt annak lehet venni: aki nem ismeri a sport szabályait, az abszolút nem fog eligazodni a zömmel statisztikákból, és szakkifejezésekből álló felületek között. Akárcsak bármelyik minőségi programban, itt is nekiállhatunk lejátszani a meccseket - a szint ilyenkor meglehetősen közepes, főképp a sutának nevezhető mozgások, és az időnként valamiért villogó textúrák miatt - sőt, miután a mesterséges intelligencia buta, mint a faék, és még a magától értetődő győzelmeket is sikeresen elszúrja, erre néha szükség is van, különben sosem jutunk egyről a kettőre. Az internetes ligák kivitelezése, meg úgy az egész program témájából fakadó különleges hangulata természetesen csodákra képes - éppen csak hiába az újdonság varázsa, ha a megvalósítás középszerű. A potenciál mindenesetre megvan benne, én csak reménykedni tudok abban, hogy eladnak annyit, hogy elkészülhessen a folytatás, elvégre a Football Manager sem egy év alatt lett olyan, amilyennek manapság ismerjük. Aki pedig csak most ismerkedik a sporttal, annak inkább azt javaslom, inkább menjen ki egy magyar meccsre, amíg még megteheti, és szurkoljon mondjuk a 2008-as bajnok Óbuda Brick Factorynak - élőben ráadásul a szabályokkal is hamar tisztába jöhet az ember, plusz még attól sem kell rettegnie, hogy a megvadult rajongók esetleg összeverik. «

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»50%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/

»A bonyolultsága ellenére - amit már a menedzser stílus is évek óta kinőtt - akár még szórakoztató is lehetne - feltéve, ha itthon egy maréknyi emberen kívül bárki ismerné ezt a remek sportot.

»NIGHTBAGOLY

PRO
»Az újdonság varázsa sokat dob a programon és a kidolgozás is kellően aprólékos.

KONTRA
»Bonyolult a lelkem és egyes opciói eszméletlenül sutára sikerültek.

»65%«

SAINTS ROW 2 TIPPEK-TRÜKKÖK

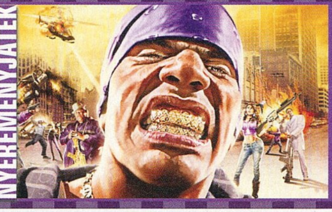
»Csókolom Magdi néni. Csak azt szeretném kérdezni, hogy Misi kijöhet-e játszani?

Stilwater városában olyan hajmeresztő dolgokat is megtehetünk, ami még Liberty City elsőszámú közellenségét, a keménykötésű Niko Belicet is elismerő biccentésre késztetné. Vagy heveny sírógörcsre...

írta» MO

Aki játszott már valamennyit a GTA-sorozat legutóbbi epizódjaival, netán a Saints Row első részével, az valószínűleg könnyen boldogul majd a közel másfélszeresére duzzadt Stilwater város bűnös utcáin. Abszolút testre szabható főhősünkkel a kómából felébredve újfent egy befolyásos gengszterbanda felépítése lesz a célunk, amit rengetegféle úton-módon tehetünk meg. Ám néhány jó tanácsot nem árt megfogadni, ha szeretnénk uralmunk alá hajtani Stilwater városát. Ez a város nem kevésbé veszélyes hely mint Liberty City, csak éppenséggel itt sokkal több móka vár ránk. Ez főként annak köszönhető, hogy az öt nagy misszió keretei közt teljesíthető negyvenegy küldetés szinte hangsúlytalan a megannyi mókás (morbid?) mellékfeladat, a rengeteg minijáték és a szinte korlátlan szabadságérzet mellett. Tulajdonképpen teljesen mindegy, hogy melyik végén ragadjuk meg az SR2-t, vagyis nem kell feltétlenül a szokásos főküldetések-, mellékküldetések-, városfelfedezés-taktikát követni, hanem kószáljunk, lövöldözzünk, furikázzunk bátran, ahogyan éppen úri kedvünk tartja. És ha már az alkotók meghagyták nekünk ezt a szabadságot, akkor ne legyünk restek kiaknázni ennek az előnyeit sem. Például a minijátékok és a mellékküldetések teljesítésével talicskányi pénzt, tisztelet- és stíluspontot, fegyvert stb. szedhetünk össze, ami nagyban megkönnyíti majd a főszál végigvitelét is. Sőt, a sztoriban sokszor nem is tudunk addig továbbhaladni, amíg valamelyik mellékes feladatot végre nem hajtottuk.

NYEREMÉNYJÁTÉK



»NYERD MEG A PC-S SAINTS ROW 2-T!

Ha eddig nem szerezted be a játékot, de a cikk meghozta a kedved, akkor ne habozz, tedd próbára a szerencsédet. Két darab SAINTS ROW 2 vár rád a MULTIMEDIA HOLDING ZRT. jóvoltából és ahhoz, hogy a tiéd lehessen az egyik, nem kell mást tenned, mint ellátogatni a www.pcguru.hu/sr2 weboldalra és válaszolni az ott feltett kérdésekre. Sok szerencsét mindenkinek!

»Nem tudjuk ez a srác hogy keveredett ide. Legutóbb egy tüntetésen láttuk...

»Pofozkodni nem csak úri muri. Bárkit táncba hívhatunk, ha úgy tartja kedvünk

»MÉG TÖBB TIPP«

» A CHOP SHOP

Keresd meg azt a Chop shopot, ahol a tulajdonos rendőrautókat szeretne. Hozd a nyakadra a rendőröket a közelben, majd a megszerzett autókat add le a műhelynél. Annyiszor ismételheted, ahányszor nem szégyelled. A rendőrautókért kapott respekt pontok és a dollárok azért segítenek majd túllépned ezen.

» PIROMÁNIA

Raktározz el pár páncélautót a garázsodban, majd robbantsd fel őket. A javításuk 600 dollárba kerül, de legalább 1000-t keresel a felrobbantásukkal.

» A MEDVE EREJE

A Snatch küldetések során használd a Bear nevű rendőrjárgányt: ezeket tulajdonképpen képtelenség megállítani, a kisebb autókon egyszerűen áthajtanak, ráadásul kifogyhatatlan gépfegyverrel vannak felszerelve.

» ZOMBI-INVÁZIÓ

A Zombie Uprising egy ingame videójáték, amit a városban található játéktermekben vagy televíziókon játszhatunk. A minijáték során a zombi apokalipszis sújtotta Stilwaterben találjuk magunkat, ahol mindenféle fegyver bevetésével kell a ránk támadó élőhalottak seregét feltartóztatnunk. A játékban a lángoló zombikat csalogasd magad után, majd fuss be egy csapatnyi sima élőhalott közé. Azok gyorsan lángra kapnak majd, a megölésükért pedig te kapod a pontokat.

» EASTER EGG

A börtöntől nem messze, egy észak-nyugat felé fekvő kis szigeten (Ruins Island) egy útirányt jelző nyilat találunk. Szigetről szigetre haladva a játéktörténet egyik legviccesebb Easter Egg-jével találkozhatunk.

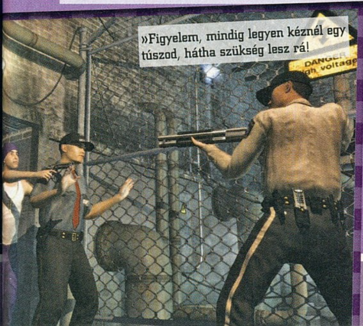
VAD BANDA

A hatalmas város csakúgy, ahogyan a nagynevű riválisban, itt is él és „mozog", tele elköthető autókkal, lemészárolható járókelőkkel és bejárható épületekkel. A városban való közlekedéshez egészen pontosan 108 féle vízi, légi, vagy szárazföldi járművet vehetünk igénybe, de akár felszállhatunk a vonatra, vagy beülhetünk egy taxiba is, hogy a kívánt célhelyre elfurikázzunk. Az autókban a beépített GPS nagyon hasznos kütyü, mivel a bebarangolható terület tényleg imponáló méretű, és kevés a jellegzetes épület, ami megkönnyítené a tájékozódást Stilwater kerületei között. Örömteli, hogy a GPS megjegyzi a rövidítéseket és a levágott kanyarokat is (legyen az akár egy áttört kerítés eredménye) és legközelebb már azon az úton navigál bennünket, hogy a lehető leggyorsabban érjük el a kívánt helyszínt. És ha már bandaháború a téma, nos, akkor a Saints Row 2-ben végre ennek a feelingjét is megkapjuk. A három ellenséges klán (Broderhood of Stilwater, Sons of Samedi, Ronin) bármelyikébe beleköthetünk és foglalhatunk el tőle területet (a sorrend és a taktika teljes mértékben a játékosra van bízva), aminek következményeképpen gyakran keveredünk majd fegyveres konfliktusba. Ezektől azonban ne riadjunk vissza, hiszen egy jobbfajta minágyú vagy egy lángszóró segítségével hatalmas vérfürdőt rendezhetünk, melyek a GTA korábbi epizódjait idézik, mikor az utcán őrült ámokfutásba kezdve akár félóra-óra hosszat is tizedelhettük a város lakosságát, illetve rendőr- és autóállományát. Mivel a mesterséges intelligencia nem túl eszes, a SR2-ben erre újra lehetőségünk nyílik: sokkal inkább az ellenfelek száma, semmint „ravasz" harcmodoruk jelenti majd a kihívást. Azonban ügyeljünk a mennyiségre és a minőségre. Ha az utcai járókelők orcájának random módon történő beverése közben észrevesz minket a rendőrség, annak még nem lesznek komolyabb következményei, maximum néhány járőr bors-sprayvel próbál minket jobb belátásra bírni. Ha sikerül nekik, akkor a bekasznizásunk következményeképp jóformán az összes addigi keresetünknek búcsút mondhatunk, miután szabadlábra helyeznek. Ellenben hármas szintű körözést indukáló bűnesteknél már utcai kordonokat építenek megfékezésünkre, az ötös szintet elérve pedig helikopterről vadásznak majd ránk, miközben az FBI morcos ügynökei is a nyomunkba szegődnek. Ez pedig nem sok jóval kecsegtet karakterünk túlélési esélyeit illetően.

Ahogyan említettem, nem mindegy a minőség sem, vagyis hogy miként követjük el az adott törvényszegéseket. Minél brutálisabb módszert választunk, annál inkább felkeltjük a rendőrség érdeklődését. Példának okáért a tűzharcok során lehetőségünk van a járókelőket élő pajzsként használni (ez egyébiránt igen hasznos elem, lévén fedezékrendszer nincs a játékban), hogy azután később egy gyors fejlövéssel megszabaduljunk tőlük. Na, erre egészen biztosan ugranak a fakabátok, kiváló módja a körözési szintünk emelésének. A harcrendszer annak ellenére sem tökéletes, hogy sokat csiszoltak rajta a Volition fejlesztői az első epizódhoz képest, ám pár használható új elemmel azért bővült. A karakterünk már képes speciális, nagy erejű pusztakezes támadások végrehajtására (ha az ellenfélnek sikerül háromszor egymás után ütés-rúgást bevinni), a legtöbb tereptárgyat - legyen az akár egy betonkocka - pedig könnyedén fegyverként vethetjük be a ránk támadókkal szemben. Ami a fegyvereket illeti, azokból hatalmas arzenál áll a rendelkezésünkre, az egészen személyes szamurájkardtól kezdve a nagy tömegek oszlatására alkalmas aknavetőig. A játék egyébként egyszerű sémát követ e tekintetben: minél drágább egy mordály, annál nagyobb pusztításra képes.

A GENGSZTEREK SZENTHÁROMSÁGA

Tisztelet, stílus és pénz: ez a három dolog határozza meg Stilwater bandáinak mindennapjait, ennél fogva a miénket is. A tisztelet kivívása, vagyis hogy elismerjenek minket az alvilági körökben, a legfontosabb: ennek segítségével nyithatunk ki különböző mellékküldetéseket, extra jutalmakat és sok esetben a fő történetszálon sem haladhatunk tovább a respekt szintünk feltornázása nélkül. A minket övező tisztelet fokát a képernyő jobb felső sarkában található lila csík jelzi: ahányszor maximumra töltődik valamely korrektül végrehajtott küldetés vagy netán egy elegánsan kivitelezett tömegmészárlás után, annak megfelelő szorzószám kerül a skála mellé. Vigyázat, a sztorimódban végrehajtott küldetések minden egyes alkalommal csökkentik a respekt szintünket. Persze ne csüggedjünk, hiszen rengeteg szórakoztató módja van annak,


»Figyelem, mindig legyen kéznél egy túszod, hátha szükség lesz rá!

KINYITHATÓ KÉPESSÉGEK

Íme, néhány a különféle kinyitható képességek közül. Kinyitásukhoz a megfelelő küldetés teljesítése szükséges.

Gyors regenerálódás (x2)	A harmadik Snatch küldetés teljesítése után (Chinatown)
Gyors regenerálódás (x3)	A hatodik Snatch küldetés teljesítése után (Chinatown)
Pontosabb lövés	A harmadik Septic Avenger küldetés teljesítése után (Suburbs)
Pontosabb lövés II.	A hatodik Septic Avenger küldetés teljesítése után (Suburbs)
Kisebb sebezhetőség	A harmadik Heli Assault küldetés teljesítése után (Bario)
Gyors futás	A harmadik Insurance Fraud küldetés teljesítése után (Factories)
Gyors futás II.	A harmadik Insurance Fraud küldetés teljesítése után (Factories)

»Állítólag nem a méret a lényeg. Na de egy ekkora masinára pillanatva ki az a naiv lélek aki ezt el is hiszi?

hogy kivívjuk a környezetünk elismerését. Erre a leghatékonyabb forma az úgynevezett Activities küldetések végrehajtása, amikből több tucattal találkozunk majd a játék során. A térképen könnyedén megtalálhatjuk ezeket, hiszen a város adott pontjain foghatunk bele ezekbe a mókákba. A Saints Row első részéből már jó néhány ilyen ismerős lehet, így a drogszállítás, a bérgyilkos munka, a biztosítási csalás, az autólopás megrendelésre, vagy éppen a súlyos testi sértések elkövetése. Akadnak azonban újdonságok, például a FUZZ című reality show (kb. a Zsaruk című sorozathoz hasonlít) forgatásában való részvétel. Ezekben a küldetésekben rendőrnek öltözve kell brutális „bírságokat" kiszabni egy forgatócsoport kamerája előtt, lehetőség szerint minél nagyobb kaliberű fegyverrel, minél védtelenebb gyanúsítottra. Mivel a FUZZ-küldetések időre mennek, így remekül kihasználhatjuk ezekben a missziókban a járművek adta lehetőségeket (lásd még: tömeges gázolás). Ami pedig a legjobb, hogy mivel ilyen esetekben úgymond „hivatalos" rendőri közegként járunk el, a körözési szintünk nem emelkedik, bármilyen furcsa és fájdalmas fajtáját választjuk is az igazságszolgáltatásnak.

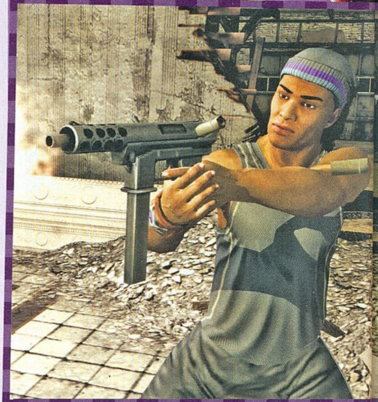
Az Activities feladatok között a Crowd Control szintén most fordul elő elsőként, itt kötelességtudó biztonsági őrként kell valamilyen hírességtől távol tartanunk az őrült rajongók hadát. Ami nagyjából annyit tesz, hogy a közelben elhaladó vonat elé, esetleg egy helikopter propellerébe kell dobálnunk a vérszemet kapott fanatikusokat. A Fight Club küldetések során egy ketrecharc bajnokságon vehetünk részt, ahol értelemszerűen az ellenfelek gyors kiütése a cél. A Heli Assaultban pedig a bandánk drogszállítóinak védelme a feladatunk, méghozzá egy harci helikopter fedélzetéről. Minden egyes Activities küldetésnek hat szintje van, a harmadik és az utolsó szintek teljesítése után pedig extra jutalmakban részesülünk. Segítségükkel kinyithatunk addig nem használható fegyvereket, járműveket, vagy akár új gengsztertársakat is. Ezekbe a küldetésekbe akármikor és akárhányszor belefoghatunk, illetőleg kedvünk szerint abba is hagyhatjuk őket. Respektpontokat csak az első sikeres végrehajtást követően kapunk, ám az újrajátszások során bezsebelt bankókötegek azért mindig jól jönnek.

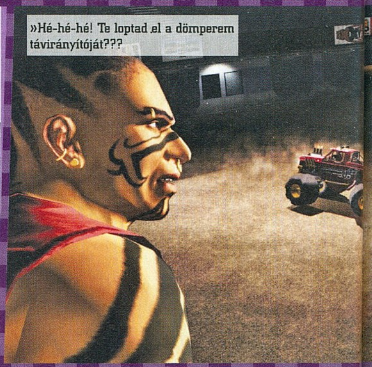
A STÍLUS MAGA AZ EMBER

Respekt- és pénzgyűjtéshez azonban nem feltétlenül kell küldetést végrehajtanunk, elég, ha csupán stílusosan csináljuk, amit csinálunk. Például a jól irányzott fejlövések, a hatalmas autós ugratások és a precízen végrehajtott rablótámadások után ugyancsak növekszik az elismertségi szintünk és a bankszámlaegyenlegünk. Ezek az úgynevezett Diversions-ök még a térképen sincsenek jelölve, hiszen bárhol végrehajthatók, mert nem adott helyhez, hanem inkább adott körülmények szerencsés együttállásához kötődnek. A legkönnyebben a vezetéshez és a harchoz kötődő pluszokat fedezhetjük fel. A játék például felettébb díjazza, ha az autókkal bravúros manővereket hajtunk végre, épphogy elkerülünk ütközéseket, szép nagyokat farolunk, a szembe jövő sávban kocsikázunk, vagy ha egy ideig az elütött gyalogos motorháztetőnkön fekvő hullájával furikázunk. Az ellenséges bandákkal folytatott harc közben különösen értékelik a pontos fej- és herelövéseket, vagy az ütés-rúgás kombinációval végrehajtott gyilkosságokat. De Diversions tevékenységnek minősül az egyik legőrültebb újdonság, a nagy magasságokból (felhőkarcolókról, légi járművekről stb.) végrehajtható Base Jumping, vagyis a bázisugrás lehetősége, ami során ejtőernyő segítségével kell egy megadott területhez minél közelebb landolni. Persze a szex – ami a játékban Ho'ing néven fut – is a kínálat részét képezi. Elhagyott mosdókban és sztriptízbárok sötét szobáiban űzhetjük, igencsak vicces módon. A kapott respektpontok végső száma pedig nagymértékben függ attól, hogy hányat hajtunk végre ezekből a Diversions-ökből egy rövid időintervallumon belül.

És ha már úgyis a stílusról esett szó: a játékban megtalálható összes földi járművet a kedvünk szerint

»Ugye milyen szimpatikus ez a srác, Stilwater tele van ilyen szimpatikus arcokkal. Fuss össze velük!



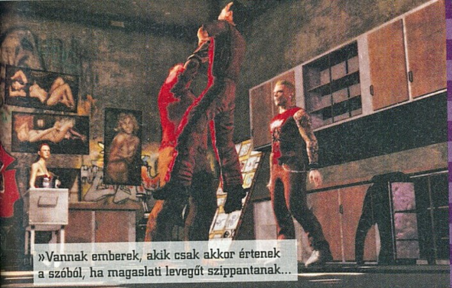


»Hé-hé-hé! Te loptad el a dömperem távirányítóját???

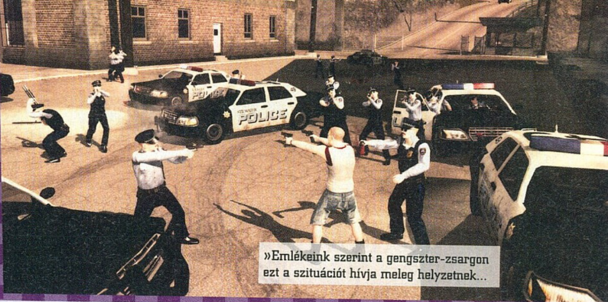
KINYITHATÓ HAVEROK

Íme, néhány jóbarát, akik csak arra várnak, hogy csatlakozhassanak hozzád a játékban. Kinyitásukhoz nem kell mást tenni, mint a megfelelő küldetést sikeresen végrehajtani.

Johnny Gat	Ronin misszió, 11-es küldetés
Egy követő	Bevezető (Prologue) misszió, 4-es küldetés
Shaundi	Sons of Samedi misszió, 11-es küldetés
Két követő	Urald a területek 50%-át
Tobias	Sons of Samedi misszió, 3-as küldetés
Három követő	Urald a területek 25%-át
Járműszállító	A harmadik Escort küldetés teljesítése után (Red Light District)



»Vannak emberek, akik csak akkor értenek a szóból, ha magaslati levegőt szippantanak...



»Emlékeink szerint a gengszter-zsargon ezt a szituációt hívja meleg helyzetnek...

átpofozhatjuk, fejleszthetjük, tuningolhatjuk, csakúgy ahogy a ruhatárunkat és a főhadiszállásunkat is. Megéri a szokásosnál többet bíbelődni a cuccaink csinosításával, ugyanis ezek határozzák meg a karakterünk stílusszintjét, amit szintén a képernyő jobb felső részén olvashatunk le. Márpedig ha menő a stílusunk, akkor bizony a küldetések során a keservesen összegyűjtött respektpontokat megsokszorozva kapjuk majd. A tisztelettel ellentétben a stílusszintünkért nem kell aggódnunk, hiszen az csökkeni nem fog a játék során, csak növekedni egy-egy új felni, vagy striciöltöny beszerezése után. A játék elején tehát ajánlatos minél komolyabb összegeket fordítani erre a célra, a későbbiek folyamán ugyanis többszörösen megtérül a befektetés. De honnan lesz erre elég tőkénk? - vetődhet fel a jogos kérdés.

A PÉNZ BESZÉL

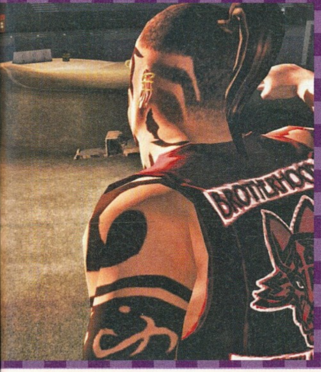
Nos, a pénzszerzés egyik legegyszerűbb módja, ha a játékban található negyvenöt elfoglalható terület közül minél többet az uralmunk alá vonunk a fő történetszál végigjátszása során, ugyanis ezek minden egyes nap kerek ötszáz dollárt fialnak, amely összeget tovább növelhetjük a fennhatóságunk alatt lévő kerület üzleteitől szedett védelmi pénzekkel. A saját kézben lévő boltokban pedig gyakran még kedvezményeket is kapunk, ami például fegyver-nagybevásárlás alkalmával jól jöhet. Ezekért az összegekért valójában nem kell sokat tennünk, ám érdemes résen lenni, mert néha az ellenlábasok megpróbálják visszaszerezni az elvett területüket. Amennyiben ügyes sofőrök vagyunk, ezen képességünket is kamatoztathatjuk bevételeink növelésére: huszonhét versenyen indulhatunk Stilwater-szerte. Természetesen nem csak autókkal és motorokkal van erre lehetőségünk, hanem akár motorcsónakkal vagy helikopterrel is küzdhetünk a fogyó idő, netán az AI által vezérelt ellenfelek ellen. Ha úgy érezzük, hogy Fortuna istennő kegyeltjei vagyunk és értünk valamennyit a kártyajátékokhoz, akkor megpróbálkozhatunk a Póker és a Black Jack minijátékokkal is, amiket értelemszerűen a kaszinókban találhatunk meg. Respektpont nem jár értük, jó nagy adag zöldhasú azonban igen, csakis a szerencsés lapjáráson múlik a dolog. Abban pedig biztosak lehetünk, hogy a Saints Row 2 még az itt látható tippek és trükkök elolvasása után is tartogat majd kellemes és kellemetlen meglepetéseket. Nincs más hátra, mint a saját bőrünkön megtapasztalni a játék minden élményét. Irány Stilwater!«

KINYITHATÓ JÁRMŰVEK

Íme, néhány jármű, amely csak arra vár, hogy megszerezzük a játékban. Kinyitásukhoz nem kell mást tenni, mint a megfelelő küldetést sikeresen végrehajtani.

Akuji's Prototype Bike	Ronin misszó, 11-es küldetés
Bandit	Teljesítsd az összes autós kaszkadőrmutatványt
Donnie's Vehicle	Brotherhood misszió, 2 küldetés
Gang Customization Cars	Urald a területek 15%-át
Gang Customization Cars II	Urald a területek 45%-át
Gang Customization Cars III	Urald a területek 65%-át
The General's Bulldog	Sons of Samedi misszió, 11-es küldetés
Medical Helicopter	Ronin misszió, 7-es küldetés
News Helicopter	Sons of Samedi misszió 3-as küldetés
Ronin Vehicles	Ronin misszió, 11-es küldetés
Saints Ambulance	Teljesítsd az összes mentőautós küldetést
Saints Fire Truck	Teljesítsd az összes tűzoltóautós küldetést
Sons of Samedi Vehicles	Sons of Samedi missziói, 11-es küldetés
Tornado Attack Helicopter	Epilogue misszió utolsó küldetésének teljesítése után

»Reméljük cikkünk ugyanolyan jól irány mutatott nektek, mint ez a világítótorony a hajóknak a sötét éjszakában...



CHEATEK, MELYEK BÁRMIKOR JÓL JÖHETNEK

Állítsd meg a játékot. A karaktered mobiltelefonján válaszd ki a Dial funkciót, üsd be a csalás kódját, majd válaszd a Call opciót. Ha a kód elfogadásra került, üzenet jelenik meg. Ezután menj a Cheat menühöz majd válaszd ki az aktivált csalást. A játékban rengeteg ilyen cheat aktiválható, csupán a fontosabbakat találjátok meg itt. Mindegyik kódszám elé a # karaktert kell beütni.

Add Gang Notoriety	35 (Minden egyes alkalmazása eggyel növeli az elismertségi szintedet)
Add Police Notoriety	4 (Minden egyes alkalmazása eggyel növeli a körözési szintedet)
No Gang Notoriety	51 (Minden egyes alkalmazása eggyel csökkenti az elismertségi szintedet)
No Cop Notoriety	50 (Minden egyes alkalmazása eggyel csökkenti a körözési szintedet)
Car Mass Hole	2 (Az autód könnyedén porrá zúzza a többi kocsit)
Full Health	1 (Feltölti maximumra az életed)
Get $1,000	2274666399 (1000 dollár plusz pénz)
Infinite Ammo	11 (Kifogyhatatlan lőszer)
Milk Bones	3 (A speciális pusztakezes támadásaid egyből halálosak lesznek)
Never Die	36 (Halhatatlanság)
Repair Vehicle	1056 (Autójavítás)
Unlimited Clip	9 (Nem kell újratöltened a fegyvered)

A STORMREGION-SZTORI

Egy magyar cég tündöklése és bukása

S.W.I.N.E., Panzers, Phase One és Phase Two – ki ne emlékezne ezekre a kultikus nevekre, amelyeket annak idején a magyar játékpiac legmeghatározóbb címei közé sorolhattunk. Talán nem is volt akkoriban olyan második világháborús játék, amely kis hazánkban és világszerte egyaránt oly sikert aratott volna, mint a Panzers.

írta» BAD SACTOR

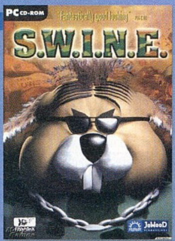
A Stormregion sikercsillaga szinte ott ragyogott a csúcson, miért történhetett mégis, hogy ez a rendkívül ígéretes magyar játékfejlesztő cég végül oly szomorú véget ért? Hiszen míg pont egy évvel ezelőtt még a Cold War leendő sikeréről készítettünk velük interjút, addig mostanra a cég tönkrement, tagjai szétszéledtek, tervezési fázisban lévő projektjeiket leállították. Interjúkon, beszélgetéseken keresztül jártunk utána, vajon mitől válhatott oly sikeressé ez a kis magyar cég, illetve milyen okok vezettek mégis a közelmúlt bukásához...

DISZNÓK ÉS NYULAK? TI MOST VICCELTEK, UGYE?

Bár szerintem sokan a legmeghatározóbb címként a Stormregionnál mindig is a Panzerst emlegettük, mégsem ez volt az „első fecske", hanem a S.W.I.N.E., amely disznók és nyulak harcáról szólt. A humoros stratégiai játék ugyan alapelemeiben nem rázta meg az RTS-ek világát, de a kacagtató játékötlet miatt mégis sokan megszerették. Érdekesség, hogy a S.W.I.N.E. tulajdonképpen nem is „tősgyökeres" Stormregion játék, ugyanis még a Channel 42 nevű cég kezdte el fejleszteni. A tulajdonosok azonban ugyanazok voltak, akik a Stormot 2001-ben megalapították, úgyhogy olyan hatalmas változásról azért nem beszélhetünk. A játék alapötlete az egyik fejlesztő, Bánky-Horváth Attila agyából pattant ki, aki nagy rajongója volt Orwell Állatfarm című regényének. A S.W.I.N.E. tényleg szórakoztatóra sikeredett, a stormosok azonban érezték, hogy anynyira nem volt átütő siker, mint ahogy azt most utólag gondolnánk. A fejlesztők nem is erre bazíroztak: szerintük a S.W.I.N.E. szerepe leginkább az volt, hogy a Stormregion számára megnyissa a korábban zárt kapukat a kiadók felé. A S.W.I.N.E. mindvégig rétegjáték maradt – két okból is. Egyrészt a mi közép-kelet európai humorunk nyugaton annyira nem emészthető, másrészt nagyjából ekkoriban ment tönkre az eredeti kiadó, a Fishtank. Bár a játék ugyan megjelent a Fishtank égisze alatt, de a széthullás alatt álló cég már nem tudott a marketingre figyelni. Meglepő módon Franciaországban viszont sikeres volt

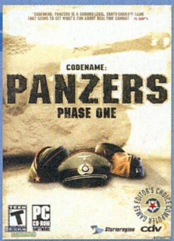
S.W.I.N.E. – 2001

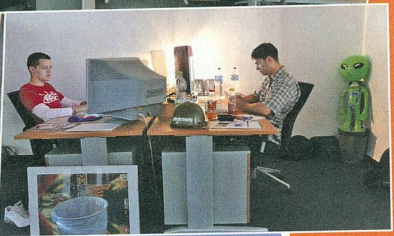
A Stormregion legelső játéka nagyon sok tekintetben hagyományos RTS volt, igazából egyetlen dologban tért el tőle: a főszereplők nem valós életbeli, háborús figurák voltak, hanem disznók és nyulak. Az ihletet George Orwell Állatfarm című műve adta, a humoros tartalom mellett pedig nagyon ott volt a szeren a technikai kidolgozás terén is – különös tekintettel a harci egységekre és fizikai viselkedésükre.



CODENAME PANZERS PHASE ONE – 2004

A nagy áttörést a Panzers megjelenése hozta a Stormregion életében. Nem is csoda, hiszen három évet dolgozott rajta a cég. A rendkívül ütős, 3D-s, forgatható grafika mellett egyszerre volt nagy szerepe a tökéletes játszhatóságnak és történelmi hűségnek. Nyersanyagokkal nem kellett foglalkozni, az új csapatokat a presztízspontokon keresztül lehetett verbuválni: minél többet szereztünk ebből, annál nagyobb sereget állíthattunk össze.





»MIÉRT ÉPPEN STORMREGION?«

A Stormregion elnevezés a „Viharsarokból" ered, amely egész konkrétan utalás arra a magyar tájegységre, amely Békés és Csongrád megye egy részén található – a cég ugyanis eleinte Békéscsabán működött és később tették át a székhelyüket a képeken is látható peszi irodába...

a játék, a csigazabálók ugyanis – a németekkel ellentétben – értékelték a S.W.I.N.E. humorát... Talán ebben az is szerepet játszott, hogy a ravasz nyuszikkal szívesen azonosultak a francia játékosok, míg a németek annyira már nem rajongtak a disznókkal való „hasonlatossághoz" pedig a sztori kicsit ezt sugallta. Mindenestre a legfontosabb ténynek azt tekintette a cég, hogy elkészült egy igen jól kidolgozott, befejezett termék, amellyel a kiadók előtt már lehetett „villogni".

PANZERS ÜBER ALLES

Ha elmondhatjuk, hogy a S.W.I.N.E. inkább a franciák szívét nyerte meg, akkor azt is gyorsan hozzá kell tennünk, hogy a II. világháborús téma viszont a németek fantáziáját indította be, hiszen ebben az országban mindig is nagy múltja volt a nagy világégést feldolgozó stratégiai játékoknak. A Stormregion ebben az időszakban két játékot fejlesztett azon az alapon, hogy amelyiket hamarabb el tudják adni egy kiadónak, azt fejezik be. A nyerő kártya a Panzers volt – méghozzá a CDV kiadó kezében. A másik játék egyébként a római korszakot dolgozta volna fel Gladius címmel (Rome: Total War stílusban), de mivel a másik projekt előbb elkelt, így nem folytatták a fejlesztését. Bizonyos vélemények szerint a Panzers sikerét – amellett, hogy tényleg jól sikerült és élvezetes játék – sokban köszönheti annak, hogy a CDV „dupla vagy semmi" alapon iszonyatos pénzeket ölt belé, a német cég ugyanis akkoriban anyagi nehézségekkel küzdött és úgy döntött, mindent belead ebbe a játékba (főleg marketing, például tévéreklámok téren), csak hozza be a megfelelő bevételt...

UGYE MI ROSSZ BARÁTOK VAGYUNK?

Be is hozta. A gond csak az volt, hogy a Stormregion akkori tulajdonosai között komoly ellentétek alakultak ki. Egyik részük úgy gondolta, hogy a Stormregionnak kisebb, jól működő baráti társaságként kellene továbbra is működnie és úgy koncentrálnia a további projektekre, a többiek – akik inkább üzleti megközelítéssel álltak a kérdéshez – viszont úgy képzelték el, hogy egy erős, nagy, profi céget kell építeni komoly csapattal, sokféle, egyszerre futó fejlesztéssel és aztán eladni az egészet. Az ellentétek túlságosan is felerősödtek. Emiatt az a szerencsétlen helyzet állt elő, hogy a tulajdonosok egy része, illetve a csapat 80%-a fogta magát, otthagyta a Stormregiont és elment a Mythis-be. A Myhtis berkein belül pedig az ottani csapat nekiállt a Joint Task Force fejlesztésének, amely feltűnően hasonlított a Panzers motorjára... Nagyon úgy nézett ki tehát, hogy az ex-stormos Mythis tagok „magukkal vitték" a Panzers technológiáját (fejlesztési kitek, toolok stb.), vagy inkább kevésbé elegáns kifejezéssel élve „lenyúlták", és ebből készült a JTF. Ráadásul a terméket több helyen is úgy reklámozták, hogy a Panzers fejlesztőinek új játéka. Ez természetesen igencsak frusztrálta a Storm vezetőségét, ezért úgy döntöttek, hogy jogi útra terelik az ügyet. A vádak be is bizonyosodtak, sőt, a szóbeszéd szerint annak a szoftvernek a forráskódjában, amelyet a rendőrség lefoglalt, olyan leírások is szerepeltek, hogy „Copyright by Stormregion". Elkezdtek folyni a tárgyalások a JTF-et kiadó HD Interactive-val, hogy valahogy próbálják rendezni az ügyet. Bár a Stormregion azt is megtehette volna, hogy leállíttatja a JTF fejlesztését, végül is arra a megegyezésre jutottak, hogy némi licencdíj fejében a Mythis befejezheti a játékot.

A MÁSODIK FÁZIS

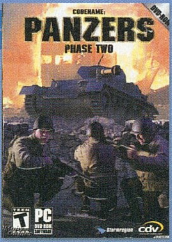
No de térjünk vissza a Stormregion saját történetére, amely annál is izgalmasabb, mert a cég hirtelen igencsak furcsa helyzetben találta magát. A Panzers Phase 1 (tehát maga az első Panzers) hatalmas siker volt, a kiadó alig várta a folytatást, amelyre meg is volt a szerződés. Egyetlenegy dolog hibádzott: az emberanyag, aki el is készíti a játékot. A Stormnak azonban ismét szerencséje volt. Egyrészt maradtak tehetséges fejlesztők a cégnél, másrészt pont ebben az időszakban vált zűrössé a másik magyar játékfejlesztő cég, a Digital Reality helyzete is, ahonnan sokan átjöttek, mivel már nem érezték biztosítva a jövőjüket. Persze az igazi vonzerőt a meglévő szerződés jelentette. Ezután szépen lassan csordogáltak az emberek, így nem volt gond a határidők betartásával. Így készülgetett a Phase Two, amelynek fejlesztését maga a CDV kiadó hosszabbította meg, ennek köszönhetően egy új kampányt is beleraktak a játékba a stormosok. A fejlesztők különösen büszkék arra, hogy a vadonatúj emberekből összeverbuválódott csapat is egy olyan játékot adott ki a kezei közül, amely nemzetközi szinten ugyanolyan eredményeket, kritikákat ért el, mint az eredeti Panzers. A Stormregion lendülete tehát nem tört meg...

SOKAN VAGYUNK ÉS ELEGEN

A Storm végül nem kevesebb, mint 120 főre duzzadt és gőzerővel folyt a Rush for Berlin fejlesztése. Az

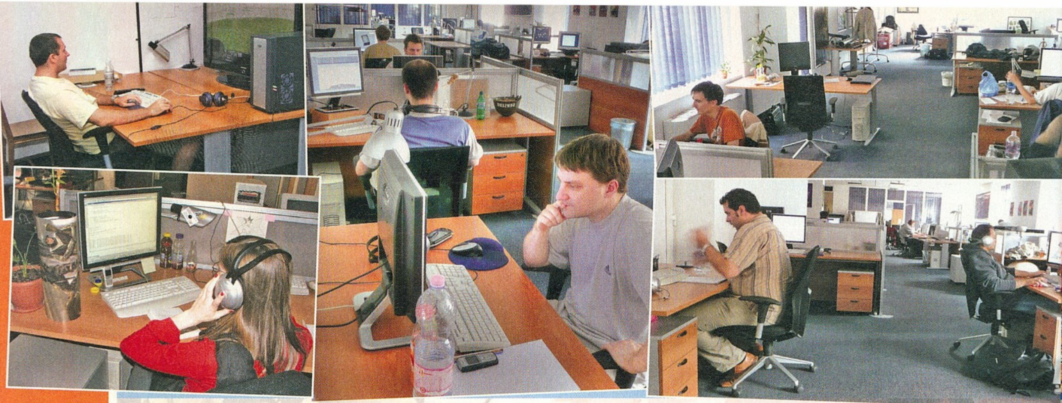
CODENAME PANZERS PHASE TWO – 2005

A kiegészítő lemezt a CDV egy ügyes trükkel úgy próbálta eladni, mintha folytatás lett volna, pedig erről szó sem volt. A Phase Two három hadjáratot tartalmazott: Észak Afrikában, Itáliában és Jugoszláviában kellett harcolnunk. A játék lényege persze nem sokban változott, azonban ennek ellenére is szép kritikákat sepert be.



RUSH FOR BERLIN

Ez a játék a második világháború egy konkrét dátumához kötődik: 1944-ben járunk, amikor a szövetséges haderőknek el kell érniük Berlint. A program négy hadjáratot biztosított a stratégák számára: az elsőben az amerikaiakkal az Ardennekből indulunk, a másodikban az orosz mundérba bújhatunk bele Leningrádban, a harmadikban a francia ellenállás sorai közé kerülve kell visszafoglalnunk Párizst, a negyedikben pedig a németeket irányíthatjuk.



eredeti koncepció szerint az egyetlen „nyersanyag" a játékban az idő volt, tehát ezzel kellett megküzdenie a játékosnak (a legvégén ez az ötlet némileg átalakult). A készítők igyekeztek eltávolodni a Panzers-világtól, de ez leginkább a dizájnban jelentkezett, amely sokkal színesebb, élénkebb látványt nyújtott, mint elődei. A Rush for Berlin végül közepes sikereket ért el. Mindig is az motoszkált a fejemben, hogy a magyar játékokra mennyire jellemző ez a rendkívül erős kötődés a második világháborús stratégiákhoz, így felmerült bennem, hogy nem volt-e már akkor is kifulladóban a téma. Ezen vonal mentén kérdeztem a korábbi fejlesztőket, hogy nem gondolták-e rá már akkoriban, hogy esetleg műfajt kellene váltani. Szerintük az újságírók egyre jobban unták már a témát és ennek hangot is adtak a sajtóban világszerte. Mindennek ellenére ezek a játékok eladhatóak voltak, tehát közönségsikert értek el és nyereséget hoztak. Másrészt mind a kiadók, mind a játékosok már tapasztalták, hogy a Stormregion ebben profi, és azt várták, a suszter maradjon a kaptafánál.

KONZOLVILÁG ÉS HIDEGHÁBORÚ

A változás szele végül megcsapta a stúdiót is, és ezt mi sem mutatja jobban, mint Panzers: Cold War, amely ugyan sok tekintetben emlékeztetett az elődökre, de mégsem a második világháborút dolgozta fel, hanem a közvetlenül utána tartó hidegháborús időszakot. A fejlesztők tényleg igyekeztek modernebb hadviselést és modernebb egységeket rakni a játékba (még olyanokat is, amelyek akkor még csak prototípusként léteztek), de őszintén szólva amikor egy évvel ezelőtt megláttam a Cold Wart – azon kívül, hogy a játék a Gepard motornak köszönhetően döbbenetesen szép volt – túlzott különbséget nem észleltem a korábbi részekhez képest.

A Cold War mellett ugyanakkor két másik játékprojekt is készülgetett. Az egyik egy Xbox 360-ra és PS3-ra készült külső nézetes akció-szerepjáték volt, a 7th Age, amely Unreal motort használt volna és a háttérvilágot a M.A.G.U.S. magyar szerepjáték szolgáltatta volna. Nagyobb kaliberű magyar konzoljáték mindez idáig ritkán készült, ami nem véletlen, hiszen sokkal komplexebb és költségesebb egy ilyen fejlesztés, nehezebb szerződést szerezni és drága a Microsoft, illetve a Sony fejlesztői kit. Sajnos a Stormregion előbb bukott meg, minthogy ez a játék elkészülhetett volna. A másik project egy Sony PSP-re készült körökre osztott, óriási lépegető robotos játék, a Mythran Wars volt, amely viszont a Deep Silver kiadásában fog hamarosan napvilágot látni. A Mythran Wars érdekessége, hogy az átvezető animációkat „Geek", egy magyar képregénygrafikus, magyar modell lányok közreműködésével készítette. „Geek" azóta a Cryteknél dolgozik designerként: ő tehát egyike azon keveseknek, akiknek sikerült megtalálni a helyüket más játékcégeknél, viszont a Stormregion többi munkatársára sajnos ez nem volt jellemző…

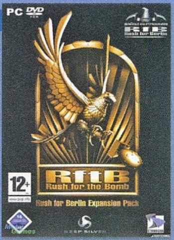
»Miközben a felvásárlás másoknak biztonságot hozott, addig a Stormregionnak csak a vesztét…«

ÚJ TULAJDONOS A LÁTHATÁRON

Még a bukás előtt, a Panzer sikereit követően kezdett érdeklődni a Storm iránt a 10tacle nevű német cég, méghozzá igen konkrét célokkal: fel akarták vásárolni a magyar fejlesztőcéget. Megkezdődtek a tárgyalások és a tranzakció meg is történt. A magyar cég vezetősége egyértelmű sikernek könyvelte el az üzletet és a munkatársak is úgy érezték: így legalább hosszabb távra biztosítva lesz a cég jövője. A 10tacle égisze alatt aztán gőzerővel folytatódtak a különböző projektek. A 7th Age-nek elkészültek a concept artjai, és szépen haladt a Cold War is. A 10tacle üzleti modellje azonban igen sajátos volt. Nem saját tőkéből, hanem pénzügyi befektetőktől gyűjtötte be a játékok finanszírozására szánt pénzt. Csak ha már elkészült az adott játék, akkor ment oda a nagyobb kiadókhoz, hogy eladja nekik a terméket. Természetesen ezen neki is szép haszonkulcsa volt, még azután is, hogy a befektetőknek visszafizette a pénzüket. A Panzers: Cold War esetében az Electronic Arts lett volna a szóban forgó nagy kiadó, és igen előrehaladottak voltak már a tárgyalások. A lipcsei Games

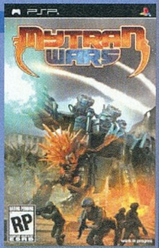
RUSH FOR THE BOMB

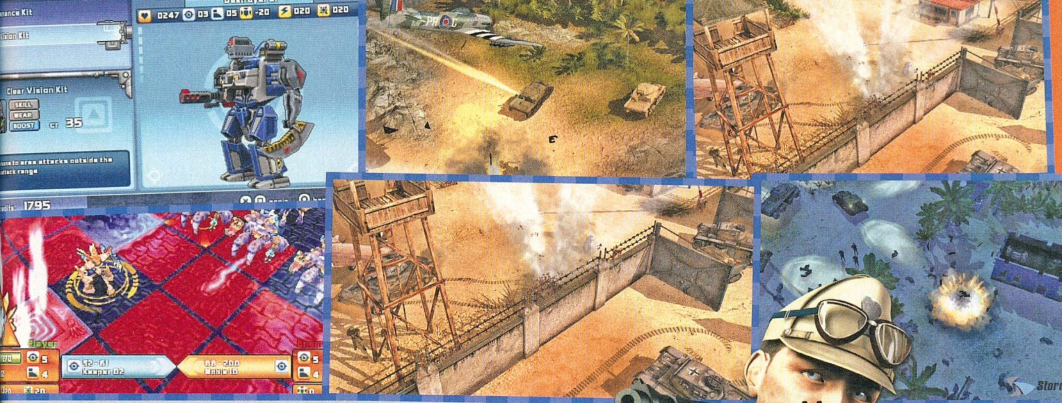
A Rush for the Bomb lényegében egy kiegészítő volt a Rush for Berlinhez, ám ezúttal már a fikción volt a hangsúly a történelemhűséggel szemben. A játék alapsztorija szerint egy titkos német kémszervezet valahogy megszerezte az atombomba terveit és így Hitlerék is meg tudták alkotni saját bombájukat. A játékot mindkét oldalról, a szövetségesekéről és a németekéről is végigjátszhattuk.



MYTHRAN WARS

A Stormregion első és egyetlen (kézi)konzolra készült játéka, amely megérhette a végleges verziót. A Mythran Wars egy sci-fi témájú körökre osztott PSP-s stratégiai játék, amelyben hatalmas mechszerű robotok irányítására van lehetőségünk (képek a Mythranból következő oldal tetején). A program cikkünk készültének időpontjában még nem elérhető a boltok polcain, de a Deep Silver kiadásában hamarosan bárki számára megvásárolhatóvá válik. Lehet, hogy a Guru hasábjain is megemlékezünk majd róla.





Conventionön még be is mutatták az EA standján az akkori verziót. Még az is szóba került, hogy a 7th Age-et is az EA dobja majd piacra. Sajnos azonban az események egy egészen más fordulatot vettek...

A „POLIP" SÜLLYEDNI KEZD...

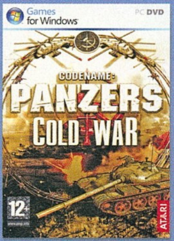
A 10tacle ugyanis hamarosan komoly pénzügyi bajba került és ennek meg is mutatkoztak a jelei: részvényei ingadozni kezdtek, és több szerződéses partnerük késve, vagy egyáltalán nem kapta meg a járandóságát. Ezen jelek azonban csak „baljós árnyak" voltak, a Stormregion munkatársai ugyanis továbbra is megkapták a fizetésüket – legalábbis egy ideig. Először a 2008. februári fizetés csúszott két hetet, azonban azt még átutalták a magyar fejlesztőknek, akik kissé már kezdtek ugyan aggódni – hiszen ilyen még nem fordult elő – de azért még bizakodtak... Nem sokkal ezután, a 10tacle kétfős delegációja megérkezett a Stormregion főhadiszállására és elmagyarázták, hogy a 10tacle üzleti koncepciója egy német törvényen alapult, amely kedvezett az ilyen típusú befektetéseknek. (Hasonló módon finanszírozta Uwe Boll is éveken keresztül bűnrossz filmjeit.) A gond csak az, hogy a törvény megváltozott, így már sokkal nehezebben tudnak majd új befektetőket találni. Ráadásul egyre komolyabbá váltak a pénzügyi problémák is. Ennek ellenére így búcsúztak a találkozó végén: „ne parázzatok srácok, ezek a problémák megoldódnak!".

SZOMORÚ ÁPRILIS

A biztatás ellenére a „problémák" olyannyira „nem oldódtak meg", hogy végül áprilisban a 10tacle nem küldött több fizetést. Az emberek először csak vártak és vártak, aztán a türelmetlenebb fejlesztők gyorsan leléptek, hogy másik állás után nézzenek. Akik maradtak, azok be-bejártak dolgozni egy ideig, de igazából senki sem tudta, hogy mi a valós helyzet. Végül nyáron történt meg a „game over": bezárták az irodát, már dolgozni sem lehetett bejárni és ezzel rengetegen kerültek az utcára. Megoldás lehetett volna, és a még meglévő alkalmazottak között sokan bíztak abban, hogy esetleg a 10tacle eladja a Stormregiont egy másik cégnek. Érdekes módon, amikor valaki megkereste őket ezzel kapcsolatban, a 10tacle vezetőségének mindössze ennyi volt a válasza a vásárlási ajánlatra: „Stormregion is not for sale." Hogy vajon miért ragaszkodtak ahhoz, hogy a süllyedő hajóval magukkal rántsák a Stormregiont, azt már valószínűleg sohasem tudjuk meg, de ezzel a lépéssel a túlélés utolsó esélyét is elvették a srácoktól...

EPILÓGUS

A szomorú történet végül a Panzers: Cold War sorsát illetően happy enddel zárul. A régebbi projektvezetőt 2008 nyarán megkereste az a befektető cég, amelyik korábban finanszírozta a Cold War fejlesztését. Mivel ők a jogtulajdonosai a játéknak és ragaszkodtak a megjelenéséhez, ezért megbíztak egy hatfős magyar csapatot a régi Panzers teamből, hogy fejezzék be a hátralévő munkát. Meg is alakult az InnoGlow nevű kis cég, amely az utolsó simításokat végzi el a Cold Waron. A játék végül is az Atari kiadásában fog megjelenni a közeljövőben, idehaza a CD Projekt szállítja majd az utolsó Stormregion játékot a tankos programok szerelmeseinek. «



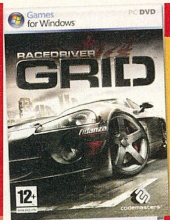
PANZERS: COLD WAR

A Stromregion eddigi legambiciózusabb játéka a második világháború után, a hidegháború évei alatt játszódik (ismét a történelemtől elrugaszkodott szituációkat bemutatva) és az alaposan felturbózott grafikus motor, a sokféle új effektus mellett igazi újdonságnak számít a rengeteg új típusú jármű – akár még olyanok is szerepelnek benne, amelyeket csak jóval később gyártottak le. Tavaly februárban, a Guru 2008/03-as számában már olvashattatok egy előzetes tesztet a játékról, de a végleges megjelenés után ismét górcső alá vesszük majd a magyar nyelven is érkező programot.

TOP » 5 « CLASSIC

Aki folyamatosan követi a PGO eseményeit, annak bizonyosan nem lesz újdonság, hogy elindult a Webshop az oldalon. Ennek apropóján indítottuk új rovatunkat, amelyben régebbi, de jó játékokat ajánlunk a figyelmetekbe (kedvező áron), olyan címeket, amelyeket akár a webshopból is megrendelhettek.

1. »RACE DRIVER: GRID



Értékelés: 89%
Ára: 3990 Ft
Link: www.pcguru.hu/1044

Az év eleji áresések mindig jól jönnek a játékosoknak, hiszen olyan címek kerülnek az olcsó kategóriába, amelyek pár hónappal korábban még súlyos ezrekért kerülhettek le a boltok polcairól. 2009-et több kiadó is leárazással kezdte, ennek köszönhető, hogy a 2008-as év legjobb autós játékának választott Grid négyezer forintért most bárki számára elérhető. Aki esetleg nincs tisztában a program előnyeivel, annak eláruljuk, hogy egy olyan versenyprogramról van szó, amely egyszerre elégíti ki az arcade száguldozás szerelmeseit és azokat, akik odavannak a valódi szimulációért. Rengeteg autó és kellő számú verseny várja a pedálok megszállottjait és az már csak hab a tortán, hogy a program olyan látvánnyal rendelkezik, amely még 2009 elején is bőven megállná a helyét a versenyben. A Codemasters tehát nem hibázott, és ti sem jártok rosszul, ha beszerzitek.«

2. »FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Értékelés: 79%
Ára: 4190 Ft
Link: www.pcguru.hu/1159

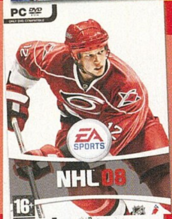
Leírtuk már párszor, de autós játékok kapcsán kikerülhetetlen tény, hogy a 2008-as év nem volt túl bőséges ezen a téren. Egy-két értékelhető program azért napvilágot látott, ebből az egyik a fentebb tárgyalt Grid, míg a másik jelen cikkünk tárgya, a Flatout széria legutolsó darabja, amely egyértelműen azoknak ajánlott, akik szeretik a törés-zúzást és a teljesen idióta feladatokat (például nak okáért olyan versenyszámokban részt venni, ahol az a cél, hogy egy karambolt követően minél messzebb repüljön a sofőr). Amit az Ultimate Carnage keretében kapunk, az nem más, mint önfeledt szórakozás négy keréken, őrült futamokkal és látványos rombolással. Ha nem is hosszú távú szórakozás, egy-két menet mindenképpen jól jön feszültséglevezetésnek, és az alig több mint négyezer forintért ez is egy olyan játék, amit érdemes betenni a gyűjteménybe.«

3. »DEVIL MAY CRY 4

Értékelés: 85%
Ára: 3990 Ft
Link: www.pcguru.hu/581

Miközben rengeteg kiadó teljesen elfordul a PC-s platformtól, addig a japán óriás, a Capcom egyre-másra jelenteti meg PC-re a konzolokon sikert aratott címeit. Habár kezdetben rettenetes portolásokkal riogatták a játékosokat, idővel felnőttek a feladathoz és már az asztali számítógépeken is élvezhető játékokkal bombáztak minket. Tökéletes példa erre a Devil May Cry negyedik része, amely a tavalyi év során érkezett meg a személyi számítógépekre és amellett, hogy rendesen át lett ültetve billentyűzetre és egérre, igazán élvezetes játékmenettel és történettel szolgált számunkra. Új karakter, új nézőpont (a történet tekintetében), és természetesen démoni erők, hihetetlenül dinamikus csatákkal és lélegzetelállító átvezető videókkal fűszerezve. Mindez kevesebb, mint négyezer pénzért vár ránk, így nem csoda, hogy a program helyet kapott a rovatban.«

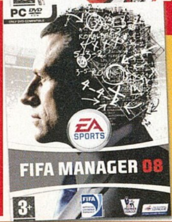
4. »NHL 2008



Értékelés: 75%
Ára: 3990 Ft
Link: www.pcguru.hu/816

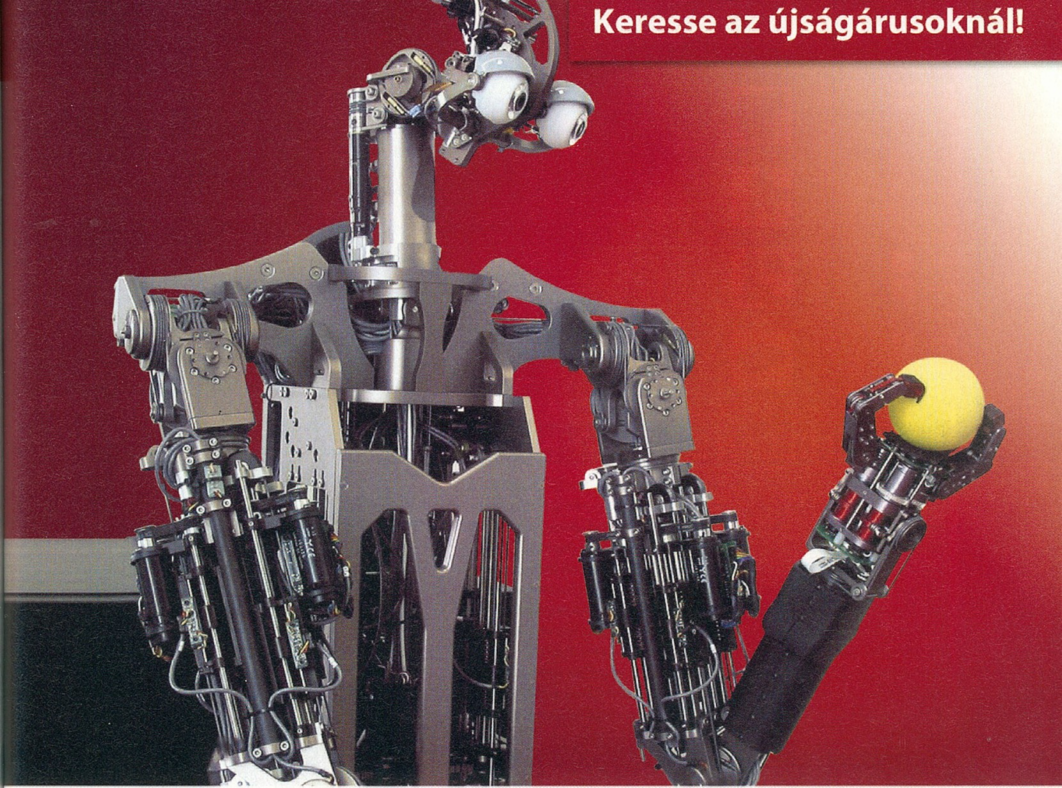
Ha felmerül az Electronic Arts neve, akkor nem az olcsóság és a leárazás az első, ami az eszünkbe jut. Úgy tűnik, hogy a kiadó ezen igyekszik változtatni, hiszen az év elején ők is hatalmas akcióba fogtak és rengeteg játékuk érhető el potom pénzért. Na persze nem a legfrissebb címek, de legalább nem akarják ránk sózni a tavalyi játékokat tizensokezer forintért. Rögtön itt van ugye az NHL sorozat, ami sajnos még nem a nextgen konzolport, de azért egy igazán élvezetes játék, talán az EA '08-as sorozatának legjobb darabja, tipikusan olyan program, amely azokat is képes a monitor elé szegezni, akik eddig egy percig sem rajongtak a jéghokiért. Persze korántsem tökéletes a játék, már szépnek sem neveznénk, de a 4000 forint alatti árával mindenképpen érdemes a figyelemre, főleg akkor, ha élsz-halsz a jégkorongért.«

5. »FIFA MANAGER 2008



Értékelés: 75%
Ára: 3990 Ft
Link: www.pcguru.hu/803

Ezúttal egy igazi rétegprogram kerül terítékre, szintén az Electronic Arts istállójából. A managerprogramok sosem tartoztak az igazán sikeres címek közé (leszámítva a focimániákus Angliát), de ha az ember leül velük foglalkozni, bizony könnyen elveszhet bennük. Habár a Fifa Manager nem tartozik a legjobbak közé, igazi feltörekvő programról beszélünk, ami évről-évre többet nyújt a lelkes játékosoknak. A '08-as változat készítése fejlesztőcsapat-cserével indult és ez jót is tett a végterméknek, hihetetlen a részletesség a játékon belül, ízléssel és egyáltalán nem kusza kezelőfelülettel, arról nem is beszélve, hogy az irányított meccseket még 3D-s kivitelben is megtekinthetjük. Azoknak akik élnek-halnak a manager programokért már biztos megvan, de 4000 Ft-ért talán a teljesen kívülállóknak is érdemes tenniük egy próbát.«



GEO A világot felfedezni és megérteni.

Európa legolvasottabb ismeretterjesztő magazinja, a GEO!
Egy magazin azoknak, akik többet szeretnének tudni a világról.

Kedvezményes előfizetés a www.geo-magazin.hu oldalon vagy az mpb@motorpresse.hu e-mail címen. Telefonon a 06-1-577-2631-es számon.

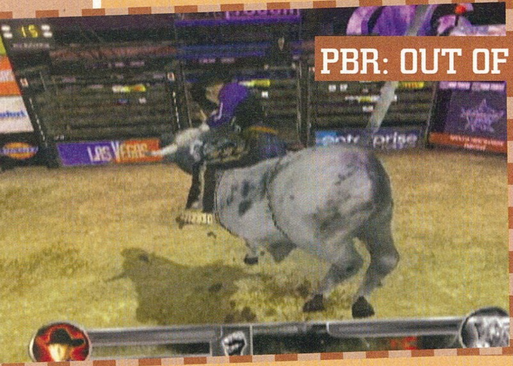
FUTOTTAK MÉG

Hónapról hónapra felbukkannak a játékvilág porondján olyan programok, amelyeket ha feltelepítünk, igencsak elkerekedik a szemünk vagy a tartalom, vagy a megvalósítás, esetleg a borzalmas összkép vagy a játszhatóság okán. Eddig nem nagyon mutattuk be nektek ezeket a torzszülötteket, igyekeztünk a jobb játékokra koncentrálni, ám ezentúl mindig jelentkezünk a "Futottak még..." összeállítással, az adott hónap legfurcsább játékaival...

írta» MIGUEL

CESAR MILLAN'S DOG WHISPERER »Fejlesztő: Ubisoft »Kiadó: Ubisoft 30%

»Úgy tűnik a Ubisoft ráált a tévés sorozatok „megjátékosítására": a múlt hónapban Gordon Ramsay-ből csináltak bohócot, most meg Cesar Millan amerikai kutyakiképzőt... teszik lóvá, talán az a helyes kifejezés. A kutyás játék nem meglepő, miután a Nintendo hájasra kereste magát a Nintendogz kiadásával, de a Dog Whisperer más irányból közelíti meg a virtuális kutyatartást. A cél itt most nem az ebek fürdetése, etetése, hanem az, ami miatt a címszereplő tévéműsora is megszületett (nem, a „kevés munkával sok pénz" nem a helyes válasz): hogy jobb gazdi váljon belőlünk. A játékban tehát kutyákat fogunk megrendszabályozni, először egy gyors tutorial keretein belül, aztán meg mehetünk terepre, mint kezdő kutyaoktatók. A játék legnagyobb problémája, hogy az oktatómód végéig érdekes csak, később ugyanis csak és kizárólag az ott látott problémák kerülnek majd elő, ráadásul ezeket szintén az első öt percben megismert módon oldhatjuk meg. A kutyák és a helyszínek ugyan változnak, de sok köszönöet ebben sincs – a grafika minimum özönvíz előtti...

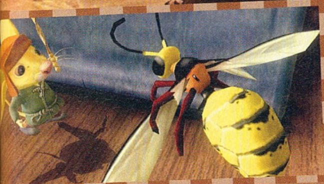


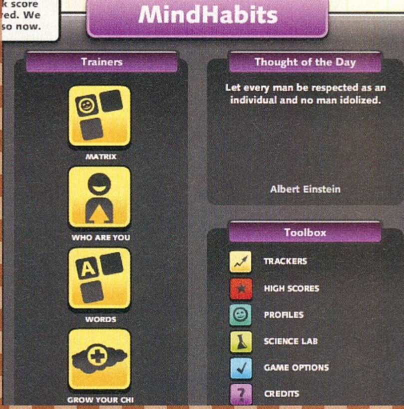
PBR: OUT OF THE CHUTE »Fejlesztő: D2C »Kiadó: Crave 34%

»Ritkán van olyan, hogy igazából haragudni tudnék azokra a fejlesztőkre, akiknek a játéka bekerül a Futottak még mezőnyébe, de most ez a helyzet. A D2C srácainak az a remek, bár kissé talán elborult ötletük támadt, hogy rodeó-szimulátort készítenek, ami valljuk be, minimum hiánypótló alkotás manapság. Első nekifutásra nem is tűnik akkoránnak a baj, hiszen a csúnyácskának is csak nagy túlzással nevezhető játékban nem csak arra kapunk lehetőséget, hogy idióta maskarába bújt tehenészfiúként megüljünk egy vad bikát, de arra is, hogy szilaj bikaként újjászületve levessünk mindenkit, aki csak a hátunkra ül. Akik ismerik a rodeó szabályait, sejthetik, mi a baj: egy-egy kör mindössze nyolc, azaz 8 másodpercig tart, ennyi ideig kell ugyanis a bikán maradnia annak az eszementnek, aki meg akarja ülni őket. Ezt a tulajdonképpen szemvillanásnyi időt figyelembe véve nem túl meglepő, hogy egy „évad" mindössze tizenöt percet vesz el az életünkből – mármint azokéból, akik hajlandók kontrollert csatolni a gépükhöz egy ilyen játék miatt...

ORCHARD »Fejlesztő: Boomzap »Kiadó: Majesco 29%

»Az Orchard első pillantásra nem érdemli meg, hogy nagyokat rúgjunk belé, hiszen egy flashjátékról van szó, amit az iWin.com-on érhetnek el az érdeklődők, de mivel a teljes értékű változat eléréséhez húsz dollárt kellene leszurkolni, úgy gondoltam, hogy jobb, ha szólok, nehogy nekem megvegye valaki. A játék amúgy egy parasztszimulátor, vagyis ültetünk és nevelünk, öntözünk és betakarítunk, a terményt elvisszük a piacra, a befolyó összegből meg nagyobb földet veszünk és az eddigieknél is durvább gazdaságot vezetünk. Bérelhetünk embereket napszámba, sőt, a megtermelt zöldséget-gyümölcsöt időnként nekünk magunknak kell tortává vagy valami egyéb finomsággá összedolgoznunk. Összességében ez a virtuális földművelés nem is hangzik rosszul, és itt van a kutya elásva: a játékban szinte semmi kihívás nincs. A munkások a megvásárlásuk után nem kerülnek pénzbe, az ültetés és a magok ingyen vannak – tulajdonképpen a speciális hozzávalókon kívül semmiért nem kell fizetnünk. Kivéve a játékért, de az meg nem ér húsz dollárt.





»Futottak még«

THE TALE OF DESPERAUX 20%

»Fejlesztő: **Sensory Sweep** »Kiadó: **Atari**

»Megint egy filmes feldolgozás, szigorúan csak kopaszoknak, mert aki ezt elkezdi, tuti, hogy rövidesen a haját tépi majd. Engem már a mozi is iszonyatosan idegesített, a cuki egér a nagy füleivel, aki nem fél a macskától, kardozni akar, és még beszél is – na ilyenkor azért egérfogót csippantanék a sztori kitalálójának minden mellbimbójára. A lényeg, hogy a játék a közelmúlt legtragikusabb alkotása még a feldolgozások eleve erősen selejtes felhozatalában is: a történetet hatalmas hézagokkal adja csak át, a mellékszereplőket mindenféle bemutatás nélkül csapja mellénk, és kamerakezelés illetve irányítás terén is több sebből vérzik (megvan még mindenkinek az egérfogóval elkapott kiötlő képe, igaz?). Egy darabig azon anyáztam, hogy nincs kamerakezelés, aztán rájöttem, hogy jobb is, mert nincs is mit látni: a pályavezetés a Pong összetettségét idézi (egy doboz egérfogót a tervezőknek is!). A kihívást amúgy több faktor együttese hozza: egyrészt nem látni semmit, másrészt az irányítás tragikus, a pályatervezés pedig csak nyomokban érhető tetten – a vásárlást a genfi konvenció tiltja.

CiC:GEOPOLITICAL SIMULATOR '09 20%

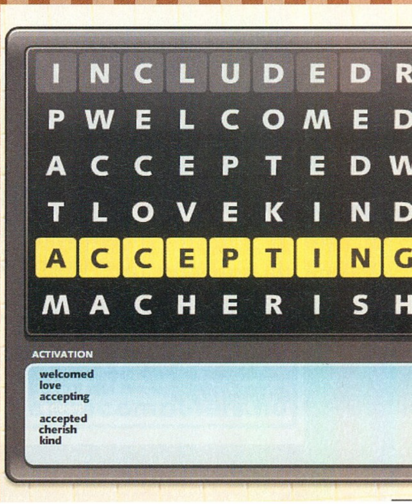
»Fejlesztő: **Eversim** »Kiadó: **IGS**

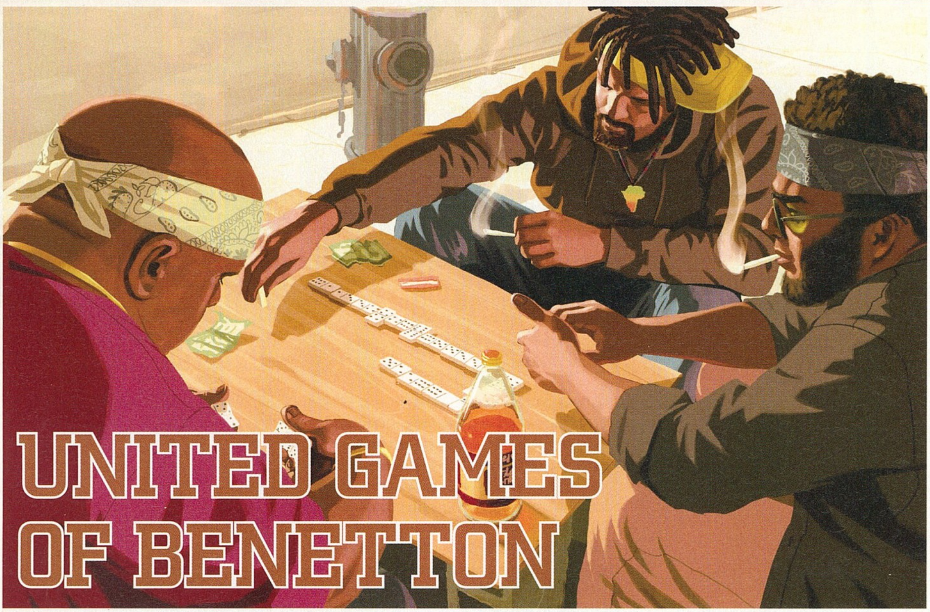
»A Commander in Chief: Geopolitical Simulator 2009 nem feltétlenül azért kerül ide, mert a játékmenet végletekig elbaltázott lenne, vagy a grafika inkább véres rongy, mint szemet gyönyörködtető dizájneri alkotás, hanem mert egyrészt az előző rész óta semmin sem javítottak a fejlesztők, másrészt mert vannak benne kifejezetten furcsa megoldások. A játék neve nem csak hosszú, beszédes is: a feladatunk, hogy a világ szinte bármely kormányának élére állva lavírozzuk népünket a geopolitika viharos vizein, és megbecsült vezető váljon belőlünk. Alapötletnek kiváló, de a megvalósítás már kemény dió: a közhiedelemmel ellentétben egy állam első embere nem csak sajtótájékoztatókat tart és ingyenebédeken vesz részt, hanem gyakorolja szerteágazó hatalmát – na ezt modellezik kicsit darabosan a készítők az ezernyi párbeszédablakkal és menüvel. Kell pár óra és újrakezdés, mire átlátjuk, mi mire jó, aztán még pár óra és újrakezdés arra, hogy átlássuk, mely döntéseink azok, amiket a nép, az istenadta nép nem fogad kitörő lelkesedéssel. Mondjuk én biztos vagyok benne, hogy nincs még egy olyan politikai vagy gazdasági játék a piacon, amiben az emberek durva felkelésekbe kezdenek, mikor adócsökkentéssel próbálunk a kedvükre tenni... Ahogy már említettem, jelen játékunk folytatás, és ilyenkor az ember elvárná, hogy az első rész hibái eltűnjenek: nos, ez olyannyira nem történt meg, hogy szinte pontosan ugyanott kap léket egy-egy küldetés, és a tanácsadók továbbra is inkább kérdezőbiztosok: a hadügyminiszterünk például általában csak olyankor jelenik meg, mikor arra kíváncsi, hogy biztosan meg kívánom-e támadni Iránt. A demót nézzétek meg, de a vásárlást csak az elszántaknak javaslom.«

MINDHABITS 27%

»Fejlesztő / Kiadó: **Gotgame**

Szintén a Nintendo sikerének farvizén próbál érvényesülni Mindhabits fejlesztőcsapata, így az olyan fellengzős mondatoktól sem riadnak vissza, mint hogy „az első agytorna, amitől okosabb és vidámabb leszel" – lehet, hogy attól is függ a dolog, mennyi időt töltesz el a játék előtt, de én se okosabb, se vidámabb nem lettem. Indításnál a játék elkér néhány személyes adatot, nevet, születési dátumot, kedvenc színt, ilyesmiket, aztán jellemzően a kapott válaszokból építi meg a játékmenetet. Na nem kell attól félni, hogy a születési helyünkből és a kedvenc színünkből masszív pszichológiai elemzések után személyre szabott kérdéssort kapunk, hiszen ez talán túlzás is lenne. A feladatok egyszerűek: a felsorolt szavak közül kell kiválasztani a ránk jellemzőket, például a Ki vagy te? nevűben a feldobált szavak közül csak arra kell rákattintani (de arra aztán minél gyorsabban, a kapott pontok ugyanis a helyes válaszok számán és az eltelt idő alapján számolódnak), ami velünk kapcsolatba hozható. Van még keresztrejtvény és egy Mátrixnak elkeresztelt mód, amiben hol a mosolygós, hol a szomorú arcokra kell kattintani... Én a Kilépésre kattintottam.«





UNITED GAMES OF BENETTON

Beiktatták az új amerikai elnököt, és a média hirtelen azt sem tudja, milyen jelzővel illesse. Fekete, afroamerikai, esetleg színesbőrű? Az bizonyos, hogy Barack Obama az első nem kaukázusi típus az Egyesült Államok elnökeinek sorában. A történelmi jelentőségű elnökválasztás apropóján több játékipari szaklap is kijátszotta a rasszkártyát, vagyis körülnéztek a piacon, hogy a különböző bőrszínű népcsoportok hogyan jelennek meg a játékokban. Ennek mi sem tudtunk ellenállni.

írta» STÖKI

A téma egyik legérdekesebb kísérletét a Microscopiq portál készítette: egész egyszerűen megkérték olvasóikat, hogy soroljanak fel olyan játékhősöket, akiket a játékosnak mindenképpen irányítania kellett (tehát nem a választható karakterekre gondoltak), és akik feketék. Kemény 29, azaz huszonkilenc ilyen hős jött össze, és ebben már benne voltak a híres emberek is – mint például a popkirály Michael Jackson a Moonwalker játékból vagy kosárlabdás Shaquille O'Neal a Shaq Fuból –, akik nem igazán tekinthetők reprezentatív mintának, ha a feketék játékbeli megjelenítéséről van szó. Valószínűleg több száz, de sokkal inkább több ezer játék is összejönne, ha fehér főhőst kéne mondani, Lara Crofftól Gordon Freemanig sorolnánk a végtelenségig a jól ismert neveket. Úgy tűnik, ritkaságnak számítanak olyan színesbőrű protagonisták, mint Michael LeRoi az 1999-es Shadowmanból (emlékszik valaki, TPS játék woodoo-val a középpontban?), a Beyond Good & Evil Jade-je (bár ő inkább félvér, mint fekete karakter) vagy Carl Johnson, a Grand Theft Auto: San Andreas bűnözője.

SZÍNES PIXELEK ÉS SZTEREOTÍPIÁK

Az első számítógépes és konzolos játékokban ez még nem tűnt akkora problémának, de még a Commodore-aranykorban sem, mert a játékok egyszerűen még nem voltak technikailag elég fejlettek ahhoz, hogy felmerülhessen a kérdés. 16*16 – vagy urambocsá' 32*32 – pixeles sprite-ok lőtték és kergették egymást ezekben a játékokban, nem volt gond, hogy az a néhány pixel, ami a kommandós, az autóversenyző vagy az űrgárdista arca akar lenni, történetesen milyen színű. De a játékok grafikája egyre szebb lett, az animációk egyre simábbak, így a virtuális karakterek egyre jobban kezdtek hasonlítani a valósakhoz. És nem kellett sokat várni arra, hogy a gyerekvédő szervezetek feltegyék a kérdést, milyen mintákat közvetítenek ezek a játékok. Nos, első blikkre elég siralmas az összkép ezen a téren: a játékban megjelenő feketék nagy része ellenfél, bűnöző vagy egyszerűen valamilyen ostoba sztereotípiát testesít meg (mint például Anthony Williams, a borzamas Bad Day LA lusta, semmirekellő főhőse). A sztereotípiák persze megvoltak a korábbi játékokban is, például a Punch-Out! című nintendós bokszszimulátorban a japán versenyző mindig „sushi" és „kamikaze" kiáltásokkal szállt ringbe, az orosz pedig vodkát ivott meccs előtt. Egy bizonyos határig viccesek ezek, de nagyon nehéz idejében észrevenni ezt a határt.

> »Te vajon hány színesbőrű főhősre emlékszel a számítógépes játékokból...?«

LAURA CRUZ, A SÍRRABLÓ

Itt van például a Resident Evil 5 trailere, ami kellemetlen perceket okozott a Newsweek fekete publicistájának, N'Gai Croalnak. Aki nem ismerné a trailert: a játék Afrikában játszódik, és tökös katonák lőnek halomra benne a helyiekből átalakult zombikat. Vagyis fehér emberek mészárolnak feketéket. Bár ez így sarkítás – és ha egyszer a játék Afrikában játszódik, hiteltelen is lenne, ha a zombik a világos bőrű északi embertípust képviselnék –, Croal viszolygott a trailertől, és olyasmit érzett, amit fehér ember nem nagyon tud átérezni. Nem volt még

olyan régen a feketék polgárjogi mozgalma, és vannak olyan régiói Amerikának, ahol most sem nézik jó szemmel a színesbőrűeket – ezek olyan sérelmek, amiket jó eséllyel magával hord egy színesbőrű ember, és éppen ezért körültekintőnek kell lenni, ha a fejlesztők megterveznek egy játékot. Említésre méltó az Escapist egyik szerzőjének kutatása is: a kolléga azt nézte meg, hogy a latin-amerikai származású játékhősök milyen szerepeket kapnak a játékokban. Arra jutott, hogy a legtöbben rosszéletű bűnözők, mint a GTA sorozat több spanyolajkú karaktereinek többsége, vagy áldozatok, mint a Silent Hill 4-ben szereplő Cynthia Velasquez. Erős és pozitív latin-amerikai hős fehér holló a videojátékokban (azért ilyenre is akad példa, lásd a Dreamfallból Zoe Castillót). És ha szerinted mindez csak véletlen, kedves olvasó, most figyelj: Lara Croft neve eredetileg Laura Cruz lett volna, a tervezője, Toby Gard ugyanis így nevezte el a szexi régésznőt. Csak aztán felülről leszóltak az Eidosnál, hogy ez nem lesz így jó, valami olyan név kellene, ami az átlagbritnek nem bántja ennyire a fülét...

A FEHÉR FEJLESZTŐK URALMA

Ennek a tendenciának a magyarázata elég jól látszik a játékfejlesztők nemzetközi szövetsége, az IGDA egy felmérésén. A szervezet 6500 fejlesztőt kérdezett meg, hogy képbe kerüljön, kik készítik a játékokat. Az eredmény: a nyugati játékpiacon a játékokon dolgozók 83,3 százaléka fehér, 2 százaléka fekete, 2,5 százaléka spanyolajkú, 7,5 százaléka ázsiai, 4,7 százaléka pedig egyéb népcsoporthoz tartozik. (Egyébként a filmiparban is teljesen hasonló a helyzet – soroljon fel nekem valaki három fekete rendezőt Spike Lee-n kívül!) Ilyen háttérrel nem csoda, hogy faji sztereotípiák kerülnek a játékokba – és ha már itt tartunk, nemi sztereotípiák is, a felmérésben ugyanis az is kijött, hogy a fejlesztők 88,5 százaléka férfi. Egy ellenpélda: a New York Times kínosan ügyel arra, hogy szerkesztőségében éppen olyan arányban legyenek képviselve a különböző népcsoportok, mint a társadalomban. A játékiparban ilyesmit nem látunk, és bár nem akarom azt sugallni, hogy a NY Times megoldását kellene alkalmazni, tény, hogy a fehér fejlesztők hányada aránytalanul nagy – és éppen ezért nagy rajtuk a felelősség. Már csak azért is, mert a játékosok esetében bizony nem úgy alakulnak az arányok, mint a fejlesztőknél: vannak játékműfajok, amikben – leginkább kulturális és szociális okok miatt – éppen hogy nem a fehérek az ászok, mint például a Dead or Alive-szerű verekedős játékokban. És egy játék fejlesztésekor ezekre a játékosokra is gondolni kell.

ÉRZÉKENY ÉVEK

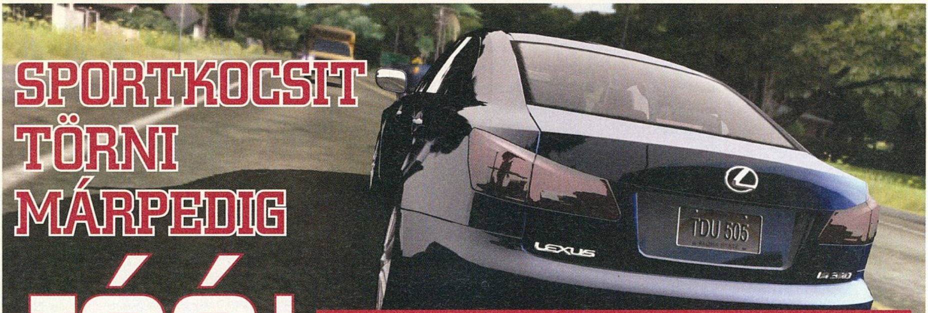
Bár a helyzet rossznak tűnik, azért nagyon sokat javult az utóbbi években. Sok játék indul például a szabad karakterteremtés lehetőségével, vagyis egy olyan szerkesztőfelülettel, amiben minden játékos olyan bőrszínű hőst fabrikál magának, amilyet akar. A többi játékban pedig majd lassan alakul a helyzet. Nem gondolom, hogy azzal, hogy Obama lett az amerikai elnök, jelenős változásokra számíthatnánk, de az biztos, hogy a következő pár évben minden piacon, így a szórakoztatóiparban is kicsit érzékenyebbek lesznek az emberek az etnikai problémákra. És a kicsit, az a játékiparban már éppen elég. Mert pár sztereotípia belefér a játékokba: a kigyúrt fekete kommandós és a ledér latin-amerikai cicababa nemcsak sztereotípiák hanem toposzok is, amelyek nélkül szegényebb lenne akár a film-, akár a játékkultúra. Csak legyenek mellettük olyan komolyabb játékok, amik néhány jól megválasztott szereplővel helyrebillentik az arányokat.«

»Szinte biztos, hogy ez a hölgyemény sem az átlagos afroamerikai hölgyek hiteles mása...

» Furcsa tény, de a fekete karaktereknél már csak a latinamerikaik állnak rosszabbul a játékokban... «

»Ha lazulásról van szó, akkor biztos, hogy előbb-utóbb felbukkan néhány fekete karakter...

AKCIÓK (gyári garancia !) ezek a bruttó árak !
Gainward GTX295 146.400 GTX285 1GB 108.600
Sapphire HD4870 512M 62.760 HD4850 512M 44.400
HD4830 512MB 31.860 HD4670 512MB 21.960
AMD Phenom II X4 920 52.800 X4 9550 33.600
Athlon64 X2 6000 20.280 5600 18.300 5200 16.440
Intel Core i7-920 76.500 Core2 Quad Q8200 45.600
Duo E8400 45.960 E7400 32.280 E5200 18.960
Geil Ultra DDR2 Dual kitek 1066MHz 2GB 11.460
4GB 21.180 800MHz CL4 2GB 9.660 4GB 16.260
TÖBB, MINT 300 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON !
Otthoni PC (erős irodai és multimédia, alap játékgép)
2 GB RAM, 500GB HDD, HD4650 512MB DDR2
Intel: Gigabyte EP43-DS3L, DualCore E5200 107.490
AMD: GigaByte MA770-DS3, A64 X2 5200 92.490
Játék PC (erős irodai és multimédia, közepes játék)
2GB 1066MHz RAM, 750GB HDD, HD4850 512MB
Intel: ASUS P5Q Pro, Core2 Duo E7400 160.800
AMD: GigaByte MA770-DS3, Phenom X3 8450 138.060
Játék Pro PC (erős irodai, multimédia, felső kat. játék)
4GB 1066MHz RAM, 750GB HDD, HD4870 512MB
Intel: ASUS P5Q Pro, Core2 Duo E8500 239.700
AMD: GigaByte MA790X-DS4, Phenom 9550 231.270
ALIEN computers
Alkatrészek, notebook-ok, perifériák
Konfigurációk 3 év garanciával!
Házhozszállítás az egész országban!
Nézze meg árainkat, megéri!
ISO 9001:2001 Minőségbiztosítási Rendszer
aliencomputers.hu



SPORTKOCSIT TÖRNI MÁRPEDIG JÓÓ!

Most, hogy végre PC-re is elérhető közelségben van a Burnout Paradise, nosztalgiarovatunkban felidézzük az első valamire-való autószimulátorokat. Több ilyen volt, de a Commodore-korszakból mégis talán a Test Drive-sorozat hagyta a legmélyebb nyomokat.

írta» STÖKI

A nyolcvanas évek elején az autóverseny még legfeljebb külső nézetes ügyességi játékként jelent meg (mint például a csodálatos Pit Stop vagy a Pole Position), de az évtized közepére már belső nézetes szimulátorok is akadtak. Ilyen volt például a REVS, ami – mint az akkoriban megjelent autóversenyek többsége – a Forma-1-re kalauzolt bennünket. A nem versenypályán, hanem városi, vidéki környezetben játszódó autós ámokfutásokra még pár évet várni kellett, egészen pontosan 1987-ig, amikor az Accolade kiadta a Test Drive-ot, az újdonsült Distinctive Software csapat egyik első játékát. Az Accolade akkoriban már öreg rókának számított a szimulátorok terén (ők adták ki addigra a The Dam Busterst, ami olyan élethű repülős játék volt, hogy felszállni sem lehetett vele könnyen; a remek Ace of Acest, és a világháborús vonatszimulátort, a The Train: Escape to Normandyt), úgyhogy profi hátteret és támogatást adtak a felkarolt csapatnak, és a végeredmény is ennek megfelelő lett.

SZÁGULDÁS, PORSCHE, SZERELEM

A Test Drive tehát abban dobott nagyot, hogy versenypálya helyett az országútra kalauzolta a játékost, de persze nem egy kockaladával: a kor legmenőbb sportautói közül lehetett választani a játékban. Porsche 911, Lamborghini Countach, egy spéci Chevrolet Corvette, egy Lotus Esprit és a csodálatos Ferrari Testarossa kaptak helyet a választékban. A játékmenetet kellemesen feldobták a rendőrökkel, akik elkaptak bennünket ha nem mentünk elég gyorsan, viszont ha túl gyorsan mentünk, könnyen összetörhettük drága sportkocsinkat a többnyire hegyi tereppel büntető utakon akár úgy, hogy lerepültünk egy szerpentinről, akár úgy, hogy nekimentünk a szemközti sávban jövő autónak. A megfelelő kormányozás mellett a sebességváltás is a játékos dolga volt, így kellett némi érzék a játékhoz. Mégis milliók kedvence lett, C64 és Amiga mellett PC-re, Atarira és Apple II-re is megjelent.

HÁROMIG JÓ VOLT

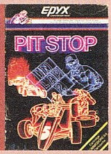
Az első rész után két remek folytatás jött, az 1989-es The Duel alcímű második rész annyival dobta fel a játékmenetet, hogy egy számítógép által irányított ellenfelet is legyőzhettünk benne. A széria csúcspontja azonban egy évvel később, a Test Drive III: The Passion megjelenésével következett be (ez már az Accolade saját fejlesztésében készült). Új motort kapott ugyanis a játék, ami az előző két rész erényeit már sokkal szebb (de persze ma már nevetségesen szögletes) vektorgrafikával és zenével prezentálta (ez volt talán az első olyan játék, amiben autórádió is volt), ráadásul időjárási viszonyokat is szimulált. Ezután hat évig nem jelent meg Test Drive játék, aztán 1996-ban kijött a negyedik rész, már új fejlesztőktől. Játéktechnikailag egy merő borzalom volt az egész, akárcsak a következő években kiadott ötödik és hatodik rész. Ezután volt még néhány folytatás és spinoff különböző fejlesztőktől, de talán csak a 2002-es Test Drive remake és a 2006-os Test Drive Unlimited érdemel említést (ezek sikere elmaradt a nagy elődökétől). Elvileg idén jön azonban a Test Drive Unlimited 2 – talán ez visszaállítja a sorozat régi fényét.«

A KORSZAK JELENTŐS AUTÓS JÁTÉKAI

Az autós programok mindig is hatalmas sikernek számítottak, így már húsz évvel ezelőtt is akadtak remek programok, természetesen az akkori gépek lehetőségeihez mérten. Lássuk most, melyek voltak azok, amelyekkel a legtöbbet játszottak a szerkesztőség tagjai.

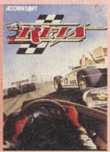
»PIT STOP

Aprogram az F-1 világában játszódott, ahol nem volt elég figyelni a kanyarokra és a sebességre, a gumik kopását is szemmel kellett tartani és rendszeresen ki kellett álni a Pit Stop-ba, hogy be tudjuk fejezni a versenyt. Osztott képernyőn felejthetetlen élmény volt.



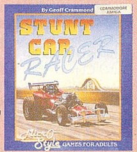
»REVS

Habár régen is az arcade jellegű programok örvendtek nagyobb sikernek, már C64-en is akadtak igen komoly szimulációk. A legjobb mind közül a Revs volt, ami az F1-be kalauzolta a játékost. Itt bizony mindenre figyelni kellett, nem az önfeledt száguldozás programját ismertük meg benne, de éppen ezért volt jó.



»STUN CAR RACER

A Trackmania egyenes ági leszármazottja, amit online lehetőségek híján egyedül lehetett játszani. Eszméletlen pályák, turbó, ugratások és a folyamatos koncentráció, hogy a tengely el ne törjön a nagyobb attrakcióknál. Mind a mai napig zseniális...

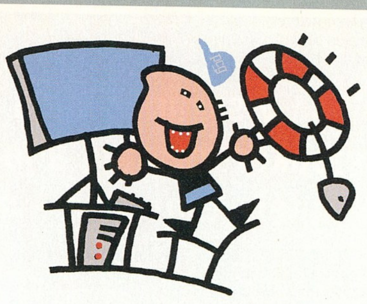


Néha visszanézünk a múltba, de közben nem feledkezünk meg a jelenről és a jövőről. Minden, ami autó – magyar szemmel.
Megrendelhető:
a http://shop.motorpresse.hu
vagy a www.itmediabolt.hu
weboldalon, illetve a
– 06 (1) 577-2615
– 06 (1) 577-2666
– 06 (1) 577-2635-os
telefonszámok egyikén,
valamint az mpb@motorpresse.hu
e-mail címen.
Keresse az újságárusoknál!
Tudunk újat mondani.
autó MAGAZIN
ARANYBÁNYÁSZOK KLUBJA
ÚJDONSÁGOK DETROITBÓL
BENNFENTES INFORMÁCIÓK AZ AUTÓIPARI VÁLSÁGRÓL
FELVILLANYOZ: ELEKTROMOS TRABANTOT VEZETÜNK

JÁTÉK-MENTŐÖV

írta» TIKA

MENTOOV@PCGURU.HU



»SIMS2

Helló!
A problémám az lenne, hogy a Sims 2 nem támogatja az 1920X1080-as felbontást, és hogy tudnál-e segíteni nekem. Mert az egész játék szét van nyújtva, és darabokra esik. Nem találok hozzá semmilyen patch-et, amivel ez megoldható.
Válaszotokat előre is köszönöm szépen. Tényleg nagy szükségem lenne rá.

A következő lenne a megoldás: menj a Sims2 telepítési könyvtárába, itt a TSData\Res\Config\Graphics Rules.sgr fájlt keresd meg. Mentsd el, hátha mégis rosszul sül el a dolog. Aztán a Graphics Rules.sgr fájlt Jegyzetfüzetben nyisd meg, és keresd meg a következő részt:

```
option ScreenModeResolution
setting $Low
uintProp maxResWidth 800
uintProp maxResHeight 600
uintProp defaultResWidth 800
uintProp defaultResHeight 600

setting $Medium
uintProp maxResWidth 1280
uintProp maxResHeight 1024
uintProp defaultResWidth 1024
uintProp defaultResHeight 768

setting $High
uintProp maxResWidth 1600
uintProp maxResHeight 1200
uintProp defaultResWidth 1024
uintProp defaultResHeight 768
end
```

Mindenhol a „maxResWidth" értékét írd át 1920-ra, illetve a „maxResHeight"-ot 1080-ra. A defaultResWidth és a defaultResHeight értékeket szintén átírhatod az 1920 illetve az 1080 értékre, ugyanis ezek a default (alap) felbontást állítják be, amivel elindul a játék, így később már az opcióknál nem kell állítanod semmit.

»TEAM FORTRESS 2

Sziasztok!
Lenne egy kérdésem. Ha megveszem a Team Fortress 2-t, és felrakom, akkor játszhat ugyanarról az IP címről több személy is (ugyanarról a gépről)? Ugyanis meg szeretném venni az öcsémnek, csakhogy én is szeretnék játszani vele, és ha ugyan arról a profilról kéne mindkettőnknek játszani, akkor az azért lenne gáz, mert ha lenne egy kis hírnevem, azt is lerontaná az öcsém a lövöldözős játékok iránt eddig mutatott tehetségével.
Válaszod előre is köszönöm.

Hiába ugyanaz az IP, csak egy profil tartozhat a játékhoz. A dolog inkább fordítva működik, magyarul bármilyen IP-ről, bármilyen számítógépről beléphetsz a Steambe a saját profiloddal és játszhatsz, de a profilt nem tudod megosztani. Vannak Steames játékok, amelyekhez tartozik quest jog, azaz a játék egy külön példányát (aktivizációs kódját) elküldheted/odaadhatod egy ismerősödnek, és ő egy rövid periódusig használhatja ingyen, azonban a TF2 úgy tudom nem ilyen. Egyébként érdemes Orange Box után kutakodni a neten, ezt számos VGA-hoz bónuszként adták, és olcsón találni belőle egyet-egyet...

Ui.: nyugodtan oszd meg az öcséddel, a statjaidnál szerintem sokkal fontosabb a családi béke ;)

»SPELLFORCE 2

Üdv Guru Team!
Segítséget kérnék a Spellforce 2-vel kapcsolatban. Elakadtam az Uram Gor pályán, nem tudom, hogy menjek be Namalessbe!? A kapunál van egy világító kő, és annyi, továbbá a rózsaszínű teleportféleséget sem tudom használni. A Statue of Aonir kész van, Head of Org és Tzang megvan, nincs már ellenség. Szó van gyűrűről, próféciáról, Fire Forge-ról, na, itt passzolok! Segítség, help, hilfe, upomoc!
Előre is köszi.
Renco Vili

Gyanúm szerint nem maradt egy worker sem, mire a kapuhoz értél, pedig az alapfeltétel, hogy a kapu kinyíljon. A rózsaszín kör, pedig nem teleport, hanem a munkásaidat védi, amíg a hősök harcolnak...

»PRINCE OF PERSIA

Sziasztok Guruk!
Elakadtam a Prince Of Persiaban, a City of Light pályán. Van egy kéken világító ellenfelem, amit nem lehet karddal és mágiával sebezni. A környezetet kéne használni, de nem tudom hogyan?
Előre is köszi: Kopi

A sziklaperemig hátrálj, aztán az ugrás gombbal gurulj át a lába között, vigyél be neki pár találatot a karddal, és ha elég közel kerül a peremhez, automatikusan jön egy animáció, miszerint el akar taposni... A leányzó ilyenkor elkapja a lábát, a Te karaktered szintén betámaszt, és veszettül kell kalapálni a támadás gombot, hogy együttes erővel letaszítsátok a szikláról.

»MASS EFFECT

Hozzátok fordulok hatalmas Gurusok!
December 24-én, este, a karácsonyfa alatt egy kis csomagra lettem figyelmes. Egy játék volt benne: a Mass Effect. Nagy örömmel telepítettem a magyar feliratú játékot a gépemre. Örömöm azonban nem volt teljes: folyamatosan kidob a játék. Egyszer 5, másszor 20, 40 perc játék után automatikusan kihajít az asztalra. A géppel szerintem nincs gond: médium grafikával is szaggatás nélkül megy. Kerestem javítást, de a magyar verzióhoz nem találtam.

Köszönöm a segítséget
Viktor

Van magyar patch. Bár nem konkrétan magyar, de felmegy erre a verzióra. Egy ingyenes kiegészítőbe van ágyazva. Innen tudod letölteni - http://www.cdprojekt.hu/news.asp?id=43.

»STALKER: CLEAR SKY

Üdv Tika!
Elakadtam a Clear Sky-ban. Ott, hogy elsődleges feladatban tisztítsd meg az Ingoványt a Renagade frakciótól. Én már minden fontos helyet megszereztem (elfoglaltam a géptelepet, szivattyúállomást és a többit), de nem ad új feladatot, már csak 1-2 kietlen területen vannak.
Annyit tudok, hogy a déli tanyához kéne menni, hogy a kísérő átvigyen a Kordonba. Ez valamiféle bug?
A segítséget előre is köszönöm.
Soldier

Visszamentél a Clear Sky-hoz, és lejelentetted, hogy végeztél!? Egyébként továbbjutni majd a templomtól visszafelé, a térkép jobb felső része felé eső tanyán lehet - a kút közelében álldogál a kísérő... De bőven előfordulhat, hogy valóban bug, mert a párhuzamosan folyó csatározások

miatt rengetegszer kimarad, vagy lemarad valami, és a játék "behülyül".

»LEGO INDIANA JONES

Hello!
Lenne egy kérdésem! A Lego Indiana Jones-hoz van magyar nyelvű végigjátszás? Ha van, akkor légyszi mondjátok meg hol!
Előre is kösz!
Cusa

Tapasztalatom szerint a LEGO sorozathoz a szöveges végigjátszás nem éppen a legjobb, ráadásul magyar nyelven nem is túl gyakoriak. A http://tinyurl.com/4nrvhu oldalon viszont van egy videós végigjátszás, szépen rendszerbe foglalva...

»RAINBOW SIX VEGAS 2

Szia!
Lenne egy olyan kérdésem, hogy letöltöttem most Steam-ről a Rainbow Six Vegas 2-t, és bármit próbálok, nincs hang, csak a saját fegyverem szól. Semmi háttérzaj, vagy beszéd, vagy valami. Egyik patch, vagy update sem használ, még fórumokon is csak pár embernél fordul elő ilyen, a többieknek működik.
Tudnál ebben segíteni? Köszi

A Start menü Futtatás parancssorába írd be, hogy „dxdiag", majd Enter, aztán felül a Hang panelt nyisd meg, és a hangok hardveres gyorsítási szintjénél a csúszkát húzd le a minimumra (Nincs gyorsítás).

»THE WITCHER

Szia Tika!
A The Witcher-hez kérném a segítségedet. Ott tartok, hogy Abigail-lel megyek legyőzni a Bestiát. Elkezdünk ellene harcolni, de egyszerűen nem tudom legyőzni, pedig egy csomószor próbáltam, váltogatom a stílusokat, mert van, amikor többen vannak, és van, amikor csak a Bestia.
Légyszi segíts, mert nagyon tetszik a játék, de emiatt nem tudok továbbjutni!
Előre is köszi!
Királyok vagytok és az újság is nagyon pro!
Kari

Élezd meg az ezüstkardot, aztán a találkozás elején főzetekből nyomj be (Fecske, Hóvihar, Rőtbagoly) egyet-egyet. A kutyákkal kezdetben nem érdemes foglalkozni, inkább egyből menj rá a Bestiára erő stílusban, és használd az Aard jelet, de sűrűn. Ha a kis dögök körbevesznek, válts csoportos stílusra, ha nagyon lemegy az életed, akkor pedig futkározz, lehetőleg Abigail körül, így tud gyógyítani Téged...

»STALKER SOC

Hi Guru!
A Stalker-rel kapcsolatban írok. A 100rads bárnál tartok. Amikor be akarok menni a kötelességiek bázisára, akkor egy kötelességi rám fogja a fegyverét, és amikor átmegyek, aki lát lőni kezd. Már úgyis megpróbáltam, hogy elrakom a fegyvert, és sétálok. Egy ember a bejáratnál (a bár bejáratánál) azt mondja, hogy egy general Voronin nevű embernél lehet csatlakozni.

A főszál egy bizonyos pontján (talán az X16 labor után) a 100rad csaposa beajánl majd Voronin tábornokhoz, addig elvileg nem juthatunk be hozzá. Bár olvastam, hogy néhányan felmásztak a bázisnál a toronyba, majd jobbra leugorva belopakodtak Voronin irodájába, minden gond nélkül

»SPIDERMAN 3

Hi Guru!
Lenne egy kis problémám a Spiderman 3-mal. Valahogy, amikor rá megyek a save game-re, akkor mindig azt írja ki, hogy unsaved és nem menti el.
Előre is, köszi:
Hű olvasótok:
Milan501

A hiba ott van, hogy a Windowsos felhasználónevedben ékezetes vagy egyéb, speciális karakter került, amikor létrehoztad. Készíts új felhasználói fiókot, és telepítsd azon belül a játékot...

»GOTHIC 3, ARX FATALIS

Helló kedves PC Guru!
Lenne két problémám:
1. A Gothic 3 valamiért mindig kék halált dob a gépen. Pedig minimum beállításon, azért talán nem kéne. A gépem: 2 magos 2 GHz proci, 1 GB RAM, RADEON X800GT 256 MB videókártya. Az elején tök jól fut, aztán kb. két perc múlva mindig kék halál a vége. Pedig eredeti a DVD. Most a gépem nem bírja, vagy a DVD hibás?
Ha a DVD rossz, akkor szívtam, mert vehetek újat, ugyanis a Tesc*ban nem adták vissza a pénzem. Nagyon kéne a segítségetek.

2. Az Arx Fatalis-ban pedig nem tudom továbbvinni a játékot, mert annál a résznél elakadtam, amikor a Goblin Lord kereskedő-engedélyt kér tőlem. Hiába adom oda, utána nem történik semmi.
Mit kell tenni?
Zsidaj.

1. Nem hinném, hogy a lemez rossz. A gépigénybe is beleférsz, bár ha AMD az a kétmagos proci, akkor a Gothic3 DVD-ről, a Support mappából, az AMD_DualCore_Optimizer.exe-t telepítsd fel. Továbbá érdemes lenne, a http://tinyurl.com/3slehz oldalról ezt a méretest tapaszt is ráküldeni. Esetleg a VGA driver frissítése is hozhat eredményt, illetve, ha a kék halál más játékokban/alkalmazásokban is előfordul, akkor a RAM modulra ajánlatos ráküldeni egy memtest-et, vagy ha a CPU húzva van, akkor a tuningból visszavenni...

2. Még a börtönben, az alvó goblin lord szobájában volt a polcon egy papír és egy kulcs, nos nekünk a papírra lesz szükségünk, ezt vidd el a kocsmába, és írasd alá a börtönből kiszabadított vakarccsal. Aztán ezzel a papírral, és a kereskedő-engedéllyel már átengednek a kapun.

»BATTLEFIELD 2

Egy rövid kérdésem lenne, amire kérlek, válaszolj, amilyen sürgősen csak tudsz! A BF2 Armored Fury, és Euro Force-ban a pályák single-ben is játszhatóak?
Előre is köszi:
Zoo_Lee

Tudomásom szerint játszhatóak szingliben, de bejelentkezve (online) kell lenned... Viszont, ha a kérdésed arra irányul, hogy netkapcsolat nélkül is kipróbálhatók-e a pályák, akkor el kell, hogy keserítselek.

»SONIC RAIDERS

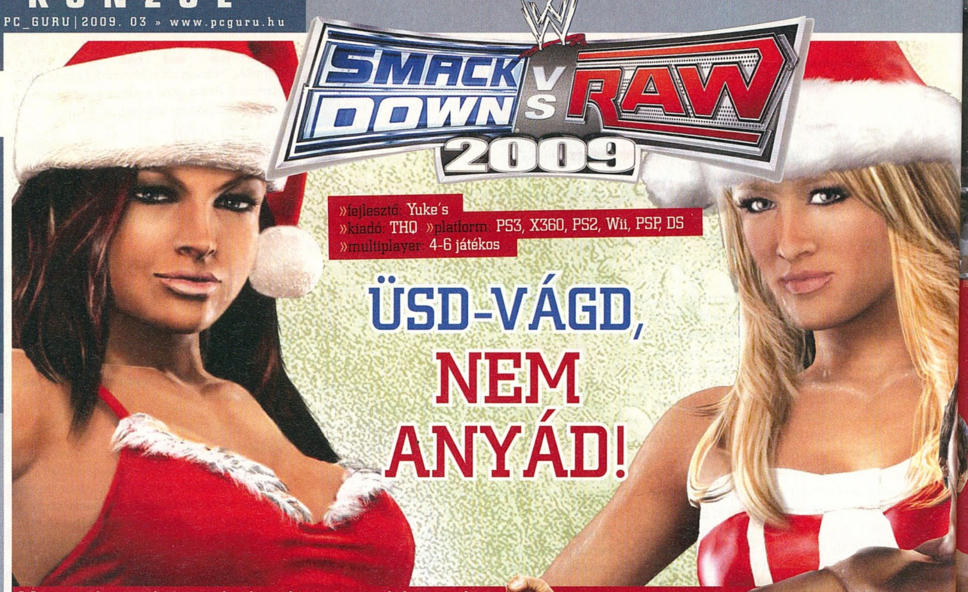
Sziasztok PC Gurusok!
Az lenne a problémám, hogy a Sonic Riders-ben, a Mission Mode-ban kiválasztom a Storm Mission-t (a Metal City-ben minden küldetést végigvittem), de nem tudom megcsinálni a Splash Canyonban a negyediket. Ugye tudtok segíteni, hogy Tails-szel, hogyan lehet beleugrani mindegyik karikába?
Köszönöm!
Bence

Találtam egy videót, ami az adott pálya végigjátszását mutatja be, a http://tinyurl.com/cg5ewl oldalon megtekintheted, illetve úgy rémlik, hogy az analóg kar körbetekerésével lehetett Tails-t a levegőben tartani, a digitális paddal pedig irányítani...

»KOTOR

Az lenne a problémám, hogy a Star Wars: KOTOR 1-et újrakezdtem játszani, és elég gyakran egy hibával kilép a játék. A hiba a következő: "NVOGLDC invisible: swkotor.exe alkalmazáshiba..."
Már többször végigjátszottam a játékot, és korábban nem volt vele ilyen, csak most annyi a különbség, hogy videókártyát cseréltem. Korábban egy Inno3D GeForce 7300 GT volt, ezzel nem lépett ki, most pedig egy Galaxy GeForce 9500 GT van a gépemben, 180.48-as driverrel. Mellesleg ennél újabb drivereket nem tudok működésre bírni, mert miután felrakom őket, és újraindítok, akkor az XP betöltése után az Ön személyes beállításainak töltése képernyő (vagy valami ilyesmi) helyett, csak egy sötét képernyő jön, és nem csinál utána semmit.
Remélem, tudtok segíteni, előre is köszi: Tomi

A Kotornál ez valami OpenGL-lel kapcsolatos hiba lehet, de semmiképpen nem szokványos, mert dokumentálva nincs sehol (én legalábbis nem találtam). Ugyan múltkor már egyszer leírtam, de az új VGA driver telepítése előtt, a Vezérlőpult Programok telepítése és törlése menüpont látogatása kötelező, itt az nvidia driver eltávolítása után jöhet egy újraindítás, és csak aztán az új meghajtóprogram. Szerintem vagy egy alapos registry-pucolás kell a gépednek, vagy egy komplett Windows reinstall...



»fejlesztő: Yuke's
»kiadó: THQ »platform: PS3, X360, PS2, Wii, PSP, DS
»multiplayer: 4-6 játékos

ÜSD-VÁGD, NEM ANYÁD!

Megrendezett keménykedés, látványos dobástechnikák – ez a pankráció. Márpedig ha valami többnyire egy ringben játszódik és erőszak is van benne, akkor olyan nincs, hogy ne készülne játék belőle. Természetesen ezúttal sincs ez másként és a legérdekesebb, hogy az eddigi összeset - ahogyan a legnagyobb pankrátor-show szövetség nevével fémjelzett legújabb epizódot is - egy japán fejlesztőcsapat csinálta.

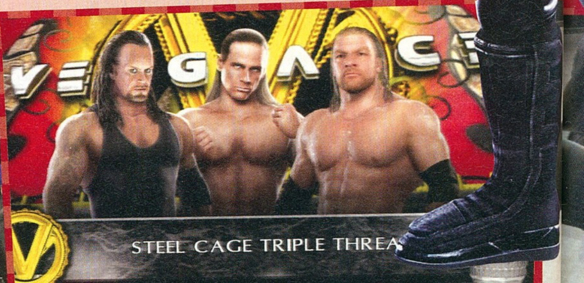
írta» DARTHS

Ugyan a sorozatnak ebben az összeállításban már volt négy korábbi része (csak kisebb évszámmal a végén), nekem ennek ellenére még soha nem volt a kezemben pankrátor-szimulátor. A téma azért nem áll messze tőlem, hiszen fiatalabb koromban egészen sokat néztem ezt a fajta mókát a kábeltévén, úgyhogy nem vakon, de mégis zöldfülűként kezdtem neki a Playstation 3-as verziónak. Ha valaki aktív rajongója ennek az alternatív sportágnak, az a játék indítását követően otthonosan fogja magát érezni, hiszen a háttérben folyamatosan szólnak a pankrátorok bevonuló zenéi, valódi „sportolók" fotói váltakoznak a főmenüben, mindenhol a hivatalos közvetítésekből ismerős logók és stílusjegyek köszönnek vissza, tehát a program licencekből teljes ellátást kapott. Még a McMahon família is szerepel a kioldható karakterek között, így akár magával a WWE szervezet elnökével is ringbe szállhatunk...

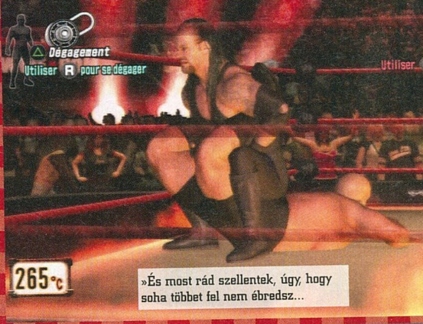
CSAJOK A CSÚCSON

Az ember azt hinné, hogy a pankráció férfisport, pedig egy frászt. Vannak itt lányok is és elképzelni sem tudom, mi visz ilyen bomba nőket arra, hogy egymást hajigálják bőrtangában. Márpedig csúnya, de még csak kevésbé szép hölgyeményeket sem láttam, mikor leellenőriztem az interneten, hogy tényleg van-e ilyen. Csakis topmodell alkatú szépségek űzik ezt az ipart, úgyhogy a játék célközönségének tetszeni fognak - ki hitte volna, hogy az iszapbirkózás idáig fajult... Mindenesetre a lényeg, hogy 11 női, illetve 53 férfi játszható karakter várja, hogy egymásnak eshessenek – akár vegyítve is. Vicces nézni, ahogy a két méter húsz centis férfiállattal darabokra töröd a vékonyka szöszit. Alapból jó pár karakter le van zárva, de kóddal vagy a teljesítendő feladatok végrehajtásával természetesen mindenki elérhetővé válik. A karakterek valós személyek másai, egyedi bevonulóval és animációkkal, úgyhogy panaszunk nem lehet a repertoárra, maximum annyi, hogy régi legendák ezúttal nem szerepelnek, mivel ők idén egy külön játékban kapnak helyet (lásd külön dobozunkat). A körítés a helyén van, megvan a mérkőzések show jellege, és akárcsak a valódi pankrációban, úgy itt is közjátékok tarkítják a kampánymódot. Például ajándékot küld az ellenséges banda névtelen vezére, amit jól a fejedhez hajítanak, erre berohan a saját csapattársad a nézőtérről, hogy egy székkel hátba verje az alattomos támadókat. Számos ehhez hasonló nüanszot elsütöttek a készítők a verekedések során - remekül feldobva ezzel a kampányokat.
Ha pedig már kampány, akkor át is kanyarodnék a játékmódokra,

»Ez nem is pankrátor, hanem egy mentalista! Kézrátétellel gyógyít!



»Nem megmondtam, hogy előbb-utóbb elkapom a gigádat!



»És most rád szellentek, úgy, hogy soha többet fel nem ébredsz...

»WWE LEGENDS OF WRESTLEMANIA«

Éld át újra, írd át, vagy variáld meg a pankrátor-történelmet egy teljesen különálló játékban. Ha mondd valamit a név, hogy Hulk Hogan, vagy André the Giant, akkor érdekes lehet számodra. Habár ez lesz az első ilyen játék, hiszen tavaly még a legendák benne voltak a tesztalany előző felvonásában, de a „pénz beszél, pankrátor meg ugat"-alapon különálló játékként akarják eladni Hoganéket. Az azért pozitívum, hogy a Smackdown vs. Raw sorozattal kompatibilis lesz valahogy ez az új rész...

amelyek mindent egybevetve igen változatosra sikerültek. Az előbb említett kampánymód Road to Wrestlemania néven fut és hat különböző híresség karrierjét játszhatjuk végig történetszerűen. Ezen karrierek során néha feladatokat kapunk egyes mérkőzések előtt, melyek opcionális teljesítésével különböző jóságokat (alternatív kosztümök, pályák, animációk, játékmódok stb.) oldhatunk ki. Van egyszerű tournament és sima karriermód is – ez utóbbinál karakterfejlődést is beépítettek, persze nem vitték túlzásba, csupán a mérkőzések után fejlődnek pankrátorunk azon képességei, melyeket sűrűn használt. Játékmódokból tulajdonképpen ennyi van - ha a sima gyorsmeccseket nem vesszük bele -, viszont meccstípusokból számtalan. A valódi pankrációban is akad, mikor ketrecben harcolnak, vagy egyszerre többen küzdenek a ringben, esetleg csapatokba verődve, néha lehet tárgyakat is használni és így tovább. Ezeket a játékban kicsit kiszínezték, újakat találtak ki hozzá (kedvencem a színfalak mögötti harc létrákról ugrálva), és a végeredmény valóban elismerésre méltó. Van miből válogatni és mindig más a birkózás mikéntjére, persze pár tucat meccs után ezek is képesek monotonná válni.

CSINÁLD MAGAD!

Azt ugyan nem értem, hogy az adatbázis-frissítés, illetve az apró letölthető tartalmak miért kerülnek pénzbe, viszont kárpótlásképpen van nekünk az editor, amiben gyakorlatilag mindent meg tudunk csinálni, amiért amúgy pénzt kérnek. Iszonyatosan részletes és nagyszerű szerkesztőfelület vár ránk: teljesen egyedi karaktereket hozhatunk létre, lépésről lépésre megtervezhetünk például a bevonuló animációkat vagy a harcstílust, minden egyes mozgást egy hatalmas listából rakhatunk össze, vagy akár szerkesztgethetjük a már meglévőket.
A slusszpoén, hogy teljesen egyedi törő-dobó-szorító mozdulatsorokat lehet alkotni, így aztán tényleg nem lehet mondani, hogy egy kaptafa minden karakter – ha unod a banánt, készíthetsz akár száz másikat.

»Fanatikusokan mindenképpen jó szórakozás lehet, kívülállóknak már kevésbé...«

Mindez jót tesz a játékmenetnek is, bár sokkal nem dobja fel, csak kiszínezi: a lényeg megmarad, az igazán extrém cselekedetek meg úgyis pályához kötöttek. Tehát például a ringből lazán ki lehet penderíteni az ellent, majd beleverni a fejét a ring melletti fém lépcsőbe, a szurkolókat elválasztó kordonba vagy valahova egészen máshova. Ezt csak az irányítás akadályozza néhanapján, mert sokszor elég nehézkes érvényesíteni az akaratunkat: nem arra megy, nem arra fordul, nem azt csinálja a pixelharcos, amit szeretnénk. Alapból sincsen egyszerű dolgunk, mert elég összetett a harcrendszer, a komolyabb mozdulatokhoz jókor kell jó helyen, jó ütemben kivitelezni a kombinációt, ilyenkor viszont akarva-akaratlanul is felkurjantunk, látva mit művelnek egymással a hadakozó felek. A cél, hogy minden testrészt kellően leamortizáljuk (fej, test, kar, láb) az ellenfelünkön, hogy aztán le lehessen szorítani, amíg a bíró elszámol háromig. Ha sikerül, megvan a győzelem - habár ugyanezt más módokon is el lehet érni.

RONDA ÉS SZÓRAKOZTATÓ

Sajnos nem minden fenékig tejfel, ugyanis a játéknak több mélypontja is akad, és itt elsősorban a grafikára és a hangokra gondolok. A játék egyáltalán nem szép, HDMI nélkül pedig kifejezetten randa, az meg a másik, hogy a hangeffektek is elég gyenguszra sikerültek. PS3-on trófeák sincsenek és sajnos az online opciók terén sem büszkélkedhet a cucc; ha egynél több emberrel játszol az éteren keresztül, mindig csúnyán szaggat, de 1 vs.1 meccseknél is szinte állandó vendég ez a gyilkos jelenség. Ebből fakadóan hamar elment a kedvem az internetes játéktól és inkább csak nézegettem a legjobbnak ítélt videókat, melyeket a játékosok készíthetnek a programon belül egy igen tág lehetőségeket biztosító videószerkesztővel. Mit ne mondjak, tényleg fantáziadús és érdekes alkotások születtek, érdemes elmazsolázgatni közöttük, csak kár, hogy ezek megtekintése is elég körülményes, nehézkes és lassú, megalkotásuk meg még ennél is komolyabb művelet. Azt nem mondanám, hogy a pankrátor-fanokon kívül másokat is jelentősebb időre le tudna kötni a játék, de ettől függetlenül valóban szórakoztató akár egyedül is, többedmagaddal meg még inkább, de kétségtelen tény, hogy a mai technika mellett ennél sokkal jobbra is meg lehetett volna alkotni ezt a pankrátor-szimulációt. «

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%
ÉLETTARTAM»	»70%

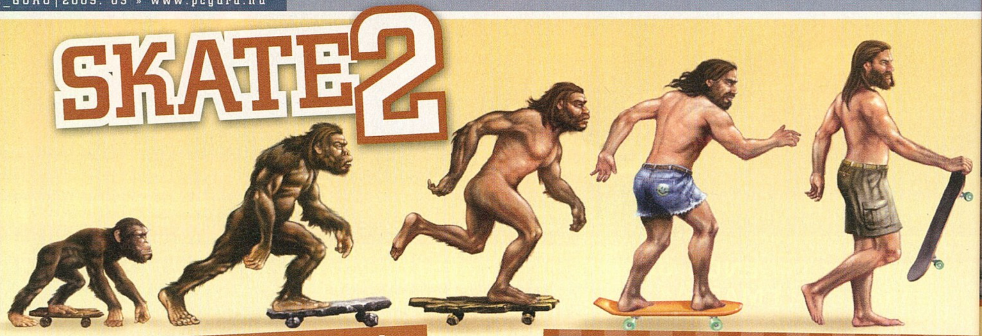
»Mivel kiskoromban szerettem a pankrációt, így örültem, hogy végre ilyennel is játszhatok, ráadásul még élveztem is – egy darabig. Aztán viszont könnyű volt beleunni, hiába a sok karakter, ha nem vagyunk szerelmesek beléjük, csak egy könnyű menetre alkalmasak.

PRO
»Sok karakter, rengeteg játékmód és egy igen összetett szerkesztő...

KONTRA
»Elég csúnyácska, az online lehetőségek pedig botrányosak, a hangokról nem is beszélve...

»72%«

»Vannak sportok, ahol meglehetősen sajátosan értelmezik a fair play-t



»fejlesztő: Black Box »kiadó: EA »web: www.skate2.com

Kösd fel a gatyád, Tony Hawk!

Két év elteltével a Blackbox és az EA elérkezettnek látta az időt a Skate második részéhez. Bár az alapok változatlanok, az összkép mégis remek: valaki szóljon az öreg Sólyomnak, mert itt kopasztás lesz hamarosan!

írta» MIGUEL

A legjobb talán az, ha az alapokkal kezdünk, ugyanis őszintén bevallom, két évvel ezelőtt nem volt szerencsém az első részhez, így most sok olvasóhoz hasonlóan deszka-szűzként vetettem bele magam a Skate 2-be. Az mindenesetre rögtön látszik, hogy a készítők nem spirázzák túl a történeti körítést: a börtönből szabadulunk (egy fergeteges nyitó videó keretében, ahol akkor is megismerünk majd pár híres extrémsportost, ha csak öt percig is néztünk valaha deszkásokról készült tévéműsort), és New San Vanelonában találjuk magunkat. Az első részben a New szócska hiányzott a város nevéből, de nem csak az változott a régi-új városban: itt van minden deszkás ősi ellensége, a Mongocorp megavállalat, aki különböző akadályok felszerelésével és biztonsági őrök alkalmazásával akarja megakadályozni a sportot a városban. A mi végső célunk az, hogy minden egyes ilyen akadályt felszámoljunk, és ismét a gördeszkázás legyen a város elsőrendű turisztikai látványossága. Nos igen, a sztori leginkább csak arra jó, hogy egyik helyszínről a másikra vigyen minket, de a lényeg nem is ez, hanem hogy deszkára pattanjunk, és megnézzük, mit adhat nekünk New San Vanelona.

SZÉKBŐL DESZKÁZÓK, SZEVASZTOK!

Azok se ijedjenek meg, akik hozzám hasonlóan kihagyták az előző részt, ugyanis a Skate 2 kifejezetten barátian áll profihoz és kezdőhöz egyaránt. Aki tudja, mi fán terem a virtuális deszkázás, az vágjon bele nyugodtan, aki meg csak most tanulja, az készüljön fel, mert lesz mit bebifláznI. Szerencsére rendelkezésre áll egy minden igényt kielégítő trükk-enciklopédia, sőt maga a játékmenet is úgy van felépítve, hogy a játékosnak legyen ideje belejönni az irányításba – szóval nyugodtan dőljünk hátra a nappali kényelmes melegében elterpeszkedő fotelban, és tanuljunk meg gördeszkázni, Blackbox-módra.

> »Kicsit frusztráló, kicsit nehéz, de még így is hatalmas poén«

Maga a hüvelykujjas-kontrolleres deszkázás amúgy nem nagy művészet: a két analóg kart forgatva és tologatva tudjuk elővarázsolni a látványos(nak szánt, de jobbára csontrepesztő taknyolássá váló) ugrásokat és csavarokat, az irányító egyéb gombjaival pedig elvégezhetjük a speciális dolgokat, mint például a deszka valamely oldalának megfogása. Nem állítom, hogy könnyű, sőt, a játék időnként kifejezetten frusztráló még akkor is, mikor már egészen elfogadható virtuális deszkás vált belőlünk, de hé, igazából sem két perc alatt tanulja meg az ember a stalefish-t meg a tailgrab 360-at. (Ha most csak nézel, hogy miről beszélek, a beépített trükk-enciklopédiát neked találták ki). New San Vanelonát amúgy az isten is a deszkázásra teremtette, mert leszámítva a gyakorlásra tökéletes skate parkokat, szinte minden méteren találni valamit, amivel kapcsolatban lelki szemeink előtt már meg is jelenik a Tökéletes Trükk. Vannak lépcsők, korlátok, padok, ugratók, szobrok, és ha ügyesen manőverezünk, még a járókelőket, a biztonsági őröket és az autókat is bevonhatjuk a buliba.

»Állítólag New San Vanelonában még mindig divat a kockás ing...

»Ez a figura a „magyar táncok" néven híresült el – fogadjunk, hogy a végén a combjára csap!

»Mit nekem te zordon városoknak házfalakkal vadregényes tája...

»SÍRÁS LESZ A VÉGE«

Ha igazán beteg játékmódot keresünk, amiben garantált a folyamatos röhögés, akkor itt a Hall of Meat. A lényeg az, hogy minél nagyobb sebességnél bukjunk, boruljunk, repüljünk és csattanjunk minél nagyobbat, de a fellépő erőhatások és a törött csontok száma mellett fontos a műkorcsolyában csak művészi hatásként emlegetett összetevő is (magyarán igyekezzünk minél többet pörögni, és a lehetőségeket alaposan kihasználva vágjuk minél több testrészünket alaposan valami kiálló dologhoz). Az igazán durva pereceléseket a játék automatikusan visszajátssza, sőt, a végén kis összefoglalót is kapunk – a sérüléseket helyre kis röntgenképek mutatják meg. Külön jutalom jár akkor, ha valami igazán pofás sebesüléskombinációt hozunk össze: minden végtag pozdorjává zúzása a teszt közben több mint 13000 pontot ért.

LORD OF THE BOARD

A Skate 2-ben több játékmenetet is találunk, de a legforróbb krumpli mindenképpen az a karriermód, amit a készítők a már említett lanyha sztorival tettek egy kicsit könnyebben fogyaszthatóvá. A karriermód végcélja egyrészt a gonosz Mongocorp móresre tanítása, másrészt pedig az, hogy ismét te legyél a legkirályabb deszkás a környéken. Ezt a státuszt azonban nem adják ingyen: feladatok tucatjain kell sikeresen keresztülverekedned magad, hogy újra a csúcson lehess. Lesz itt trükkverseny, profik elleni meccs, de az sem ritka, hogy az egyik deszkás magazin fotósa megkér, csinálj meg valami komolyabb trükköt. Ezzel kapcsolatban érdekes momentum, hogy nem mindig adott minden egy-egy ugrás elvégzéséhez, ilyenkor nem árt kicsit szétnézni a környéken, mert lesz valahol egy olyan kellék, ami nekünk kell. Ha például magasra kell ugrani, akkor pont akad majd egy rámpa, amit a deszkáról leszállva pont a megfelelő szögben állíthatunk a megfelelő helyre – igen, le lehet szállni a deszkáról, hogy gyalog menjünk tovább. Ez nem volt az első részben, de sokan kérték, hogy legyen, hiszen mondjuk egy lépcsőt minimum körülményes deszkán megmászni, meg amúgy is. Sajnos azonban az a furcsa helyzet alakult ki, hogy az általában jóval hétköznapibbnak mondott két lábon történő közlekedés megvalósítása körülményesebbre sikerült, mint a deszkás helyváltoztatás, de ez tényleg csak akkor zavaró, mikor megakadunk valami tereptárgyban – márpedig tereptárgyban való megakadásról doktori disszertációt is írhatunk majd, de szerencsére ez többnyire akkor lesz aktuális, mikor a deszkán állunk épp.

HEAVEN IS A HALFPIPE

Ha már szóba került a környezettel való interakció, beszéljünk kicsit arról, mennyire sikerült grafikailag a játék. Előre szögezzük le: a Skate 2 összességében jól néz ki. A karakterek jól animáltak, sőt, egy-egy durva zakónál még a látványba is belefájdult az a testrészem, ami először passzírozódott neki nagyot reccsenve a virtuális világnak. Azonban ha megállunk a nagy száguldozás közepette, és nem hagyjuk, hogy a sebesség elmossa a textúrákat, akkor azért feltűnik, hogy néhány felület elbírt volna pár fokkal nagyobb felbontást, és azért akad jó pár olyan elem, amire ráfért volna még néhány poligon (az autók például kísértetiesen idézik a Max Payne első részének nyitójelenetét: kockakocsik kockakerékkel). Persze a felsorolt hibák csak akkor szúrnak szemet, ha épp nem a deszkázással vagyunk elfoglalva, szóval inkább csak a tényszerűség oltárán áldozok a megemlítésükkel, komoly hátrányként semmiképp sem jegyezném fel őket. Amiért viszont mindenképp dicséret illeti a készítőket, az a stílus- és arányérzék, amivel egyszerre sikerült könnyen deszkázható és hihető várost kreálniuk. Míg vannak olyan extrémsportos játékok, ahol az ember úgy érzi, mintha a pályatervezők Hollandia éves nemzeti összfogyasztását meghaladó mennyiségű tudatmódosítót vetettek volna be egy-egy tereptárgy vagy városrész megtervezésénél, addig a Skate 2-ben keresni kell az erőltetett tárgyakat és lehetőségeket, sőt, összességében sikerült egységes, szép városképet alkotni. Őszintén szólva rám kifejezetten nagy hatást gyakorolt az a visszafogott gerilla-zsenialitás, és remélem, hogy a srácok nem erre viszik tovább a sorozatot. A zenéről szintén csak pozitív dolgokat mondhatunk, márpedig egy deszkás játékban a talpalávaló több szempontból is kritikus pont, de amíg egy félcsőben száguldozva vagy a korlátokon szánkázva olyanok ordítanak a hangszórókból, mint LL Cool J, a Rage Against the Machine, a Motorhead, Nas vagy éppen a Black Sabbath, addig nagy gond nem lehet. A hangeffektek tekintetében szintén nincs helye kifogásnak: ami surrog az surrog, aminek meg olyan hangja van, mint egy nyílt sípcsonttörésnek, attól a hideg is kirázza a játékost. Nagy meló lehetett az ezerféle hangot lerögzíteni, de megérte.

SKATE OR DIE

A Skate 2 ugyan nem a virtuális gördeszkázás egyedfejlődésének következő lépcsőfoka, de mindenképpen fontos állomás. Az első részben látottak továbbfejlesztve még inkább megállják a helyüket, és a kisebb-nagyobb újításokkal együtt remek szórakozást nyújtanak, míg ismét San Vanelona leghírhedtebb deszkásává nem küzdjük fel magunkat. Az online lehetőségekkel és a sandbox játékmóddal együtt a játék nehezen letehető és még nehezebben megunható – az egyetlen negatívum az irányítás rázós tanulási görbéje, de némi gyakorlással hamar bele lehet szokni a kicsit több precizitást igénylő műveletekbe. Megtörtént, amit senki sem várt: a Skate 2 nem lett rosszabb, mint a Tony Hawk, sőt ha így megy tovább, a Skate 3 nagy meglepetés lesz.«

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%
ÉLETTARTAM»	»85%

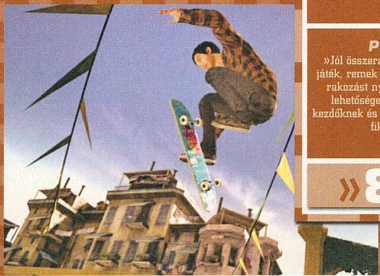
»Öreg rókáknak és tapasztalatlan rookie-knak egyarány ajánlható játék. Ha egy kicsit is érdekel a virtuális deszkázás, jelenleg ez a legjobb vétel!

PRO »Jól összerakott játék, remek szórakozást nyújtó lehetőségekkel kezdőknek és profiknak

KONTRA »A szokásosnál egy csapott kávéskanálnyival frusztrálóbb az irányítás...

»85%«

»A Csillagkapu új részét a gördeszkázás jegyében forgatják...



»fejlesztő: Ubisoft Montreal
»kiadó: Ubisoft
»platform: Xbox 360
»multiplayer: 2 játékos

»Nem bízták a véletlenre a dolgot, akinek itt vörös a szeme, jó fiú nem lehet...

Rajzfilmszerű ninja kaland: itt a második felvonás...

2007 végén mutattuk be olvasóinknak a valaha készült legjobb anime átiratot, a Naruto: Rise of a Ninja-t, és jó egy évvel az első után itt a második rész, hogy a kaland ott folytatódjon, ahol a legutóbb leraktuk a kontrollert...

írta» BATE

A Naruto első részével bebizonyosodott, hogy a játékváltozat jogai nem is kerülhettek volna a Ubisoftnál jobb kezekbe, hiszen a cég Montreal névre hallgató csapata kihozta az eddigi legjobbat a világszerte népszerű anime adaptációjából. A Rise of a Ninja siker lett, a legszőrösebb szívű rajongók is vígan elvoltak vele, de az elmúlt több mint egy év során nem ültek a babérjaikon a fejlesztők, hiszen a Broken Bond viszi tovább a megkezdett fonalat. Persze a srácok tartották magukat a minőséghez, így nem egy szimpla folytatást hegesztettek a játékosoknak, hanem új elemekkel is bővítették a korábban már megismert játékmenetet.

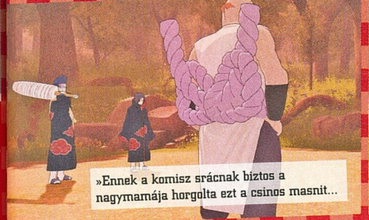
AZ ALAPOK

Műfaj szempontjából egy történetközpontú (az anime 81-135. részét feldolgozó) platform kalandjátékkal van dolgunk, amelyet a fejlesztők jó keményen megszórtak verekedős elemekkel. Alapjáraton egy külső nézetes, mászkálós, gyűjtögetős, küldetésmegoldós szisztéma vár minket, amit a törté-

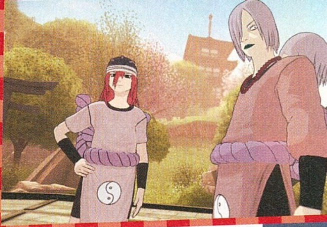
NYEREMÉNYJÁTÉK

»NYERD MEG AZ EREDETI NARUTOT!

Ha esetleg még nem vagy képben Naruto kalandjait illetően, akkor itt a lehetőség, hogy pótold ezen hiányosságodat, hiszen a MANGAFAN KIADÓNAK köszönhetően most megnyerheted az eredeti manga magyar változatának első két kötetét. Ehhez nem is kell mást tenned, mint ellátogatni a http://www.pcguru.hu/naruto webcímre és válaszolni az ott feltett kérdésekre.



»Ennek a komisz srácnak biztos a nagymamája horgolta ezt a csinos masnit...



net fordulatainál, a feladatok részeként vagy a pályák egyes pontjain küzdelmek szakítanak meg. Ilyenkor a kamera átvált 3D-s, klasszikus verekedős nézetbe, és ez a módozat olyan jól sikerült, hogy a külön erre kihegyezett programok (lásd még Mortal Kombat vs. DC Universe) is megirigyelhetnék egy-egy momentumát. Narutoként több mint egy tucat kombó lapul a tarsolyunkban és akkor még nem beszéltünk a jutsukról, az extra speciális ninja mozdulatokról, amelyeket akkor hozhatunk elő, ha a sebzéseinkkel elértünk egy bizonyos szintet. Kalandjaink során tanulhatunk új technikákat, fejleszthetjük a képességeinket, csakúgy, mint karakterünk alaptulajdonságait (erő, életerő, egyebek...), így adott a változatosság - és nem csupán az egymástól eltérő játékelemeknek köszönhetően.

»A második rész már alapból tartalmazza az eredeti japán hangokat. Le sem kell töltenünk őket. «

A JÓ NINJA MINDIG FEJLŐDIK

A folytatásban a kalandelemek tovább bővültek, egyrészt ezúttal már nem csak Narutót lesz alkalmunk irányítani, de kilenc másik szereplő is játszhatóvá válik (rögtön az elején Avarrejtekfalva harmadik hokagéjával csaphatunk szét a rosszarcúak között). Ezen felül lesznek küldetések, melyekben különféle szereplők csatlakoznak hozzánk, és együttes erővel kell majd megoldanunk a ránk bízott feladatokat. Ha valaki leáll velünk bandázni, váltogathatunk a karakterek között, s erre szükségünk is lesz, hiszen csak így tudunk bizonyos szituációkat megoldani. Példának okáért az egyik ninjával rá kell állnunk egy kapcsolóra, hogy a másikkal használni tudjuk a kapcsoló nyomán szabaddá váló szerkezeteket. Minden szereplőnek van saját jutsuja, aminek most sokkal nagyobb szerep jut mint korábban, hiszen egyes helyeken csak úgy tudunk továbbjutni, ha kombináljuk az irányításunk alatt álló szereplők speciális képességeit. Teszem azt át kell jutnunk egy tavon (főhősünk még mindig nem szeret úszni), ilyenkor Naruto klónjainak segítségével csinálunk egy hidat, ezen a társunk átszalad és az árnyék képességével átnyúl a zárt kapu alatt, hogy ott megnyomva egy kapcsolót szabaddá váljon az út előttünk. A képességek az érmegyűjtögetésben is a segítségünkre lehetnek, számos olyan eldugott pénzecske van, amit csak a többi játszható karakter képességeivel tudunk majd elérni.

Ha valakivel párban vagyunk, az nem csak a kalandrészben lehet a hasznunkra, de a harcokban is dupla eséllyel vehetünk részt. Tegyük fel, Narutot kiüti az aktuális ellenfél, ettől nem ér véget a menet, a partnerünk folytatja a csetepatét és új lehetőségek nyílnak meg előttünk. Egyrészt a harc változatossá válik, hiszen ugyanarra a kombinációra más karakterek más mozdulatokat hoznak elő, másrészt a jutsuk terén is bővül a lista, és igen ütős ninja-varázslatokat lesz lehetőségünk a gonoszok fejére idézni. A barátaink persze nem csak akkor ugorhatnak be ha Naruto kidőlt, hanem egyetlen gombnyomással válthatunk a hőseink között, így nem kell feltétlenül megvárnunk, hogy teljesen kiüssék a szereplőket.

Sajnos az alap játékélmény még mindig az egyszerűbbek közé tartozik, s bár tényleg tetten érhető a fejlődés, a mellékküldetések egy idő után ismétlődnek és újfent előjön az első rész hibája. A történet előrehaladtával egyre fusztráltabbak leszünk, ahogy sokadszorra futunk neki a már ismerős helyszíneknek és feladatoknak. Ez a monotonitás a program legfőbb gyengesége és ezt a repetitív játékélményt csak az dobja fel, hogy nem mindig ugyanazt az egy figurát kell pesztonkálnunk. Szerencsére nem csak a beltartalom esett át némi bővítésen, hanem a látvány egy része is generációt váltott az elmúlt egy év során. Maga a játék megtartotta a korábban bevált rajzfilmszerű cel-shading grafikát (még mindig gyönyörű), de az anime élményt visszaadó betétek már 3D-ben pompáznak, ezzel is növelve a játék hangulatát (a korábban látott rajzfilmekből kivágott jelenetek teljesen eltűntek). A harcok is látványosabbak a korábban megszokottnál, és bár mi irányítjuk a képernyőn harcoló figurákat, néha tényleg olyan érzésünk van, mintha csak az anime változat peregne a szemünk előtt. Félreértés ne essék, ezt nem csak a sorozat rajongói fogják értékelni, hanem azok is, akik korábban még egyetlen epizódot sem láttak a Narutoból. A rajzfilmhű grafika már a mászkálós részeknél is kiváló, de az igazi hatás a küzdelmek során jön elő, mikor a mangákból és az animékból ismert látványelemek köszönnek vissza.

AZ IGAZI NINJÁK A NETRE MENNEK

Ha esetleg végigküzdöttük magunkat a single történetszálon, vagy csak nagyon belejöttünk a pofozkodásba, akkor vár minket az Xbox Live harctere, ahol összemérhetjük tehetségünket a többi virtuális ninjával. Természetesen itt sem csak Narutot vezethetjük harcba, hanem összesen harminc karakter várja, hogy megmérkőzzünk velük a netes arénákban. Vannak szereplők, akik már az elején elérhetők, és lesznek olyan figurák, akiket csak akkor lesz lehetőségünk irányítani, hogyha a sztorimódban már legalább egyszer a földhöz csaptuk az illetőt (ez kifejezetten a gonosz karakterekre igaz). Ami igazán örömteli, hogy a fejlesztők a netes küzdelmeket sem hagyták érintetlenül. Az előző rész meglehetősen suta rendszere (lépkedhettünk előre, de az első vereség után visszakerültünk a kezdők közé) után ezúttal már tapasztalati pontokat gyűjthetünk és bizonyos értékek elérésével lépkedhetünk előre a ranglétrán, egészen addig, amíg el nem érjük a legmagasabb, Hokage névre hallgató titulust.

VÉGSŐ CSAPÁS

Mindent egybevetve a Naruto széria második darabja sem okoz csalódást, igaz, a számos előrelépés mellett az előzmény gyengeségei még most is tetten érhetők a sztorimódban. Ettől függetlenül a Broken Bond hozza az elvárt színvonalat, egymagunkban kellőképpen elszórakozhatunk a single módban, haverokkal nyomulhatunk egymás ellen egyetlen képernyőn, és ha már elég keménynek érezzük magunkat, nekivághatunk a netes meccseknek is. A rengeteg játszható karakternek hála hosszú ideig ellehetünk a programmal és ezúttal is bátran ajánljuk mindenkinek, nem csak a Naruto rajongóknak. Ha az első részt nem ismered, érdemes azzal kezdeni, hiszen kiváló játék az is, és a történet miatt érdemes elmerülni az előzményekben is.«

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%
ÉLETTARTAM»	»80%

»Korrekt folytatás, amely nem elégedett meg azzal, hogy a korábbi sémára építve ad nekünk egy új történetet. Kellő számú újítás, néhány régi hiba és a szuper verekedős résznek köszönhetően igen hosszú játékidő várja a ninjákra vágyó játékosokat.

PRO »Pár ötletes újítás a sztoriban és az online módban. Rengeteg karakter és gyönyörű grafika...

KONTRA »Sajnos a sztorimód küldetései ismétlődnek és egy idő után frusztrálóan ellaposodnak...

»80%«

»Valahol biztos van egy ninja kézikönyv, ami pontosan megmutatja, hogyan kell ostoba pózban repülni.

A háború csak most kezdődik...

Jó másfél évvel a Halo 3 hatalmas sikere és a Szövetséggel folytatott háború után ismét visszatérhetünk a Halo-univerzumba, ám ezúttal a fegyverek helyett a stratégiai irányítást kell a kezünkbe venni. Tesztünkből kiderül, hogy mit hozott ki a legendás Ensemble Studios a nem kevésbé legendás Halo-sorozat RTS-be ültetett legújabb darabjából...

írta» BATE

»Ellenfeleink különleges képessége, hogy tudnak Hello Kitty fonalat lőni.

HALO WARS™

»fejlesztő: Ensembe Studios »kiadó: Microsoft »platform: Xbox 360 »multiplayer: 1-6 játékos

Az ember már meg sem lepődik, mikor azt veszi észre, hogy a hatalmas sikereket elérő játékok önálló életre kelnek, saját univerzumot generálnak és elkezdenek mindenféle vadhajtásokat növeszteni. Olyannyira nem lepődünk meg ezen, hogy már teljesen természetesnek veszszük ezen folyamatokat. Persze nincs ebben semmi fura, hiszen a jelenség nem új keletű, lassan-lassan évtizedes múltra tekint vissza. A trend legszebb példája a Command and Conquer-univerzum, ami egyszerű RTS-nek indult, de az Electronic Arts-nak hála a "márkanév" burjánzani kezdett és sorban születtek a címhez tartozó alternatív univerzumok (Red Alert-széria, a Generals névre hallgató vadhajtás) és még egy egészen eltérő műfajba (FPS) is átvezették a GDI és a NOD harcát a Renegade névre hallgató játék képében. Ugyan a siker nem mindig járt együtt a névvel, de az kétségtelen, hogy ütős brandet sikerült összekalapálni és talán ezt irigyelhette meg a Microsoft, mikor fogta az elképesztően sikeres Halo szériáját és az előbb felvezetett minta ellenpontjaként a milliónyi rajongót magának tudható akciójáték univerzumát ültette át valós idejű stratégiába. A dolgot persze nem bízták a véletlenre, hiszen a saját istállójukba tartozó, a műfajban letagadhatatlan érdemeket szerzett Ensemble Studiost bízták meg a program elkészítésével.

STRATÉGIÁT KONZOLRA? MEGŐRÜLTEK EZEK?

Annyit bizonyosan leszögezhetünk, hogy az Xbox 360 sokkal inkább az akcióprogramok platformja, mint a stratégiáké. Egy kőkemény PC-s már azt sem tudja elképzelni, hogy miképp lehet kontrollerrel FPS-t játszani, az pedig már egyenesen a science-fiction kategóriába tartozik, hogy egy RTS irányítható legyen egy szabvány gamepaddel. Pedig ez sem számít már lehetetlennek, nem a Halo Wars az egyetlen játék, ami a Microsoft nextgen masináján próbálja meghonosítani a valós idejű stratégiákat. Furcsa módon ezen a területen is az EA jár az élén, hiszen a Battle for Middle Earth 2 óta minden stratégiájukat (C&C3 és kiegészítői, Red Alert 3) igyekeznek normálisan átportolni az Xbox360-ra, és az eredmény játékról-játékra egyre élvezhetőbb. Esetünkben az Age of Empires-szériáról híres Ensemble vágta a fejszéjét ebbe a termetes fába, és ismervén a fejlesztőcsapat múltját, talán nem meglepő, ha azt mondjuk, hogy a srácok egyáltalán nem okoztak csalódást ezen az új területen sem.

»Méghogy lehetetlen RTS-t játszani konzolon. Addig mondod, amíg nem próbáltad...«

A legkényesebb pont ugyebár az irányítás: miképp lehetséges egér és billentyűk kombinációja nélkül egy több egységes csatát irányítani egy hatalmas térképen? Mindenképpen gyors mozdulatokra van szükség, villámsebességgel kell navigálni a térképen és szükség van arra, hogy egymástól különálló egységeket is mozgatni tudjunk. Na de kontrollerrel? Hogyan? Nem tudni, hogy az Ensemble mennyit töprengett a megoldáson, de kétségtelen, hogy egy teljesen használható és gyorsan megtanulható rendszert dolgoztak ki, olyat, amivel tényleg gond nélkül tudjuk irányítani a csapatainkat. A térképen az analóg karok segítségével tudunk navigálni: bal oldalon a fel, le, jobbra, balra irányok, jobb oldalon pedig a zoom és a forgatás kaptak helyet. Egyszerű és tiszta megoldás. Akárcsak a csapataink kijelölésének metódusa: egyetlen egységet a zöld A gomb lenyomásával tudunk megfogni, két kattintás az A-val már az összes hasonló típust a rendelkezésünkre bocsátja, ha pedig nyomva tartjuk a zöld gombot, akkor megjelenik egy kék kör a földön, amelyet az analóg karokkal tudunk irányítani és minden egység, amire rávisszük a kék sávot, azonnal

»Bizony-bizony vékony jégen táncol az, aki csak úgy nekimegy a Szövetségnek...

»A Microsoft jó szokásához híven a Halo Wars is teljes magyar felirattal érkezik meg a hazai piacra.«

»Az idegenek bár agresszívak, követik a földi divatot és csuda élénk színekben pompáznak...

vezényelhető lesz a megfelelő irányba. Ez persze még nem minden, nagyobb ütközetekben bevethetjük a gyorsparancsokat is, azaz ha megnyomjuk az LB-t, akkor az összes egységünket kijelöljük, ha pedig az RB-t, akkor csak azok a járművek és katonák válnak irányíthatóvá, akik éppen a képernyőnkön tartózkodnak. Az előbbi megoldással nagyszerűen lehet hatalmas offenzívát indítani, míg az utóbbi akkor könnyíti meg az életünket, hogyha a pálya két különböző pontján kell helytállnunk. Ha kijelöltük a szükséges haderőt, a kék X lenyomásával tudjuk őket pozícióváltásra ösztönözni és ugyanezen gomb szolgál a támadási parancs kiadására is. Ha pedig már harcba bonyolódtunk, akkor a sárga Y-nal hozhatjuk elő egységeink másodlagos képességeit.

A harc mellett a másik fontos tényező a termelés és az építkezés irányítása. Ha lehet, akkor ez még egyszerűbb, hiszen a bázisunkra a zöld A-val kattintva előjön egy teljesen átlátható és egyértelmű menü (minden részegységnél külön-külön), amelyben az analóg karokkal villámgyorsan navigálhatunk. A szisztéma intelligens, megjegyzi a kattintásainkat, így egy menün belül akár több gyártási parancsot is kiadhatunk, nem kell őrködnünk sem a fejlesztéseink, sem az egységképzéseink felett.

NEXTGEN STRATÉGIA-BÉBI

Egy valamit érdemes észben tartani, konzolokon az RTS még igen döcögős műfajnak számít, így semmiképp nem várható el, hogy vetekedjen a PC-n megszokott rendszerekkel. Értelemszerűen kicsit egyszerűbb játékmenettel van dolgunk, s ez egy olyan kompromisszum, amit azért hoztak a fejlesztők, hogy a játékélmény folyamatos és szórakoztató legyen. Az egész kicsit a tíz évvel ezelőtti sztenderd PC-s stratégiákra hajaz: bázisépítés, termelés, hadviselés, a lehető legegyszerűbb módon. Természetesen itt is minden nyersanyagba kerül, egyrészt energiát kell termelnünk erőművekkel, pénzt kell gyűjtenünk a raktárakkal (nincsenek harvest járművek), és fejlesztenünk kell az épületeinket, hogy minél erősebb egységeket gyárthassunk le. Lehetőségünk lesz több bázis építésére is, de csak azokon a helyeken, ahol azt a

»A HALO WARS HŐSEI«

A tizenöt egyszemélyes (avagy kooperatív) misszió mellett természetesen lehetőségünk van skirmish csatákra, helyi hálón, vagy akár az Xbox Live rendszerben. Ezekben az ütközetekben a harc előtt hőst kell választanunk magunknak valamelyik oldalról, lássuk, ki milyen különleges képességekkel és extrákkal indul a csatába:

HUMÁN OLDAL

CUTTER KAPITÁNY:
Egyedi egység: Elephant
Képesség: MAC-lövedék
Szuperegység: Olse
Extra képesség: A bázis növelt technikai szintről indul.

FORGE ŐRMESTER:
Egyedi egység: Cyclops
Képesség: Szőnyegbombázás
Szuperegység: Grizzly
Extra képesség: Azonnal nagy raktárakat kap.

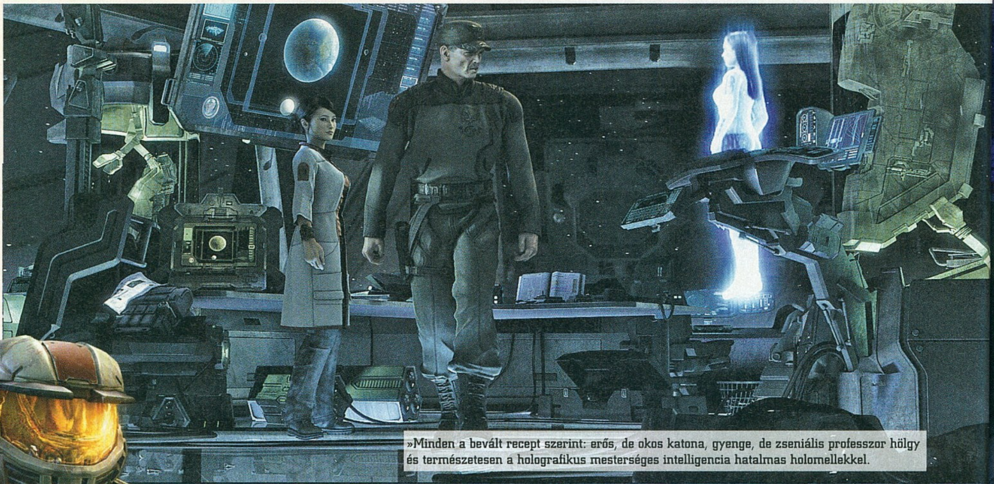
ANDERS PROFESSZOR:
Egyedi egység: Gremlin
Képesség: Kriobomba
Szuperegység: Hawk
Extra képesség: Egységfejlesztés az alap költség 50%-áért, 2x gyorsabb kutatás.

A SZÖVETSÉG

ARBITER:
Egyedi egység: öngyilkos Gruntok
Képesség: Düh
Szuperegység: Scarab
Extra képesség: semmilyen extra az épületek terén

BRUTE CHIEFTANT:
Egyedi egység: Brute, Brute Chopper
Képesség: Örvény
Szuperegység: Scarab
Extra képesség: semmilyen extra az épületek terén

PROPHET OF REGRET:
Egyedi egység: Elite gárdista
Képesség: Tisztogatás
Szuperegység: Scarab
Extra képesség: semmilyen extra az épületek terén



»Minden a bevált recept szerint: erős, de okos katona, gyenge, de zseniális professzor hölgy és természetesen a holografikus mesterséges intelligencia hatalmas holomellekkel.

fejlesztők előre kitervelték nekünk. A móka persze nem csak abból áll, hogy húzzunk fel egy erődítményt aztán gyaluzzuk le az ellenfelet, változatosság bőven akad a ránk váró tizenöt küldetés során, a kiscsapatos kommandózástól az adott ideig tartó védekezésen át egészen az olyan különlegességekig, mint az óriási anyahajó megtisztítása az idegen létformáktól. A fő objektívák mellett mindig lesznek mellékes dolgok is, amelyek nem szükségesek a sikeres teljesítéshez, de plusz pontokat és achievementeket érnek. Minden küldetésünket bronztól arany fokozatig értékeli a gép, és nyilván az a cél, hogy minél magasabb eredményeket produkáljunk a végigjátszás során. A szingli kampány végigjátszása nehézségtől függően 7-11 órát vehet igénybe, ám a Legendary fokozatot csakis azoknak ajánljuk, akik támadási tervekkel fekszenek és kelnek, és a hangyabolyt is egyetlen pillanat alatt átlátják.

A HALO KÖNTÖS

Van egy dolog, ami mellett nem lehet szó nélkül elmenni: ezt a játékot Halo mivolta teszi igazán élvezetessé, és azok fogják igazán értékelni, akik otthonosan mozognak az univerzumban (kíváncsiak lennénk, hogy az akciórajongók hány százaléka tesz RTS-t a konzoljába). A játék roppantmód történetközpontú (elképesztően kivitelezett átvezető videókkal) és ez azoknak okoz majd örömet, akik naprakészek Halo-területen. Arról nem is beszélve, hogy a játékmenet is tele van olyan elemekkel, amelyek az egyszeri játékosoknak talán fel sem tűnnek: ilyen lehet az ellenséges elemek Warthoggal történő kilapítása vagy a spártai katonák gépelfoglalása, és ugye azoknak, akik nem játszottak egyetlen Haloval sem, nem jelent eufóriát egy-egy Scarab kikészítése, ne adj' isten saját oldalunkra állítása. Ugyanígy örömmel ismerjük fel a korábban már látott járműveket és fajokat, kicsit előre rettegünk a Flood támadásától és röhögünk, mikor a katonáink lerohanják a nevetséges, sipákoló kis Gruntokat. Aki tehát előtörténet nélkül vág a kalandba, annak korántsem akkora élmény a játék, mint egy sokat megélt Halo-veteránnak. Ez persze nem azt jelenti, hogy ők nem fogják élvezni a programot, csupán arról van szó, hogy a fanatikusoknak plusz

LEGENDÁS HALO-MOMENTUMOK A JÁTÉKBAN

A Halo Wars természetesen nagyban épít a Halo trilógiára, így számtalan olyan finomság kapott helyet a programban, ami láttán egy fanatikus még inkább beleéli magát a játékba. Lássuk most, melyek voltak a PC Guru szerkesztőségének kedvenc pillanatai.

»SZÁGULDÁS WARTHOGGAL

Gondolom minden Halo-játékosnak ezer olyan élménye van, mikor a Warthog dzsippel utazott a játékban és hatalmas ugratásokat kivitelezett, vagy nemes egyszerűséggel simán kilapított néhány Gruntot. Mindez visszaköszön kicsiben a Halo Warsban is.

»SPÁRTAI KATONÁK

A Halo trilógiában az utolsó Spártai harcost testesítettük meg, így alig várjuk, hogy a Halo Warsban felbukkanjanak Master Chief elődei. Kezdetben csak asszisztálnak a csatáinkhoz, de aztán irányíthatóvá válnak. Minden egyes ilyen katona elvesztése igazi veszteség a játékos számára...

»A SCARAB ELPUSZTÍTÁSA

A Halo 3 egyik legjobb pillanata, mikor egymagunkban kell likvidálnunk egy Scarab gépezetet. Az élmény a Halo Warsban is visszaköszön, méghozzá nem is egyszer. Tippünk, hogy a MAC-ágyúval gyengítsétek, s csak aztán essetek neki a halálos monstrumnak...

»Kérem szépen ez az igazi űrkorszak, a bázisok nem a földből nőnek, hanem repülő hozza őket...

»Ezek az idegenek már csak ilyenek, oda is lyukat fúrnak, ahová nem kellene...

»ISTEN VÉLED ENSEMBLE!«

Habár hivatalosan is bejelentésre került, az Ensemble fejlesztői a Halo Wars keretén belül is elbúcsúznak a rajongóiktól. A záró videót követően egy apró animáció keretében olvashatunk pár sort, amiben megköszönik a játékosoknak a töretlen lelkesedést, és utalást találhatunk arra is, hogy a feloszlatás ellenére sem vesznek el teljesen a srácok, hiszen tovább gondozzák a Halo Wars-t, ami azt jelenti, hogy az Xbox Live eljövendő extra tartalmain még ők fognak dolgozni – tehát a minőség garantált lesz. Persze azok sem tűnnek el a süllyesztőben, akik nem maradnak a zsugorodó stúdióban. Bruce Shelley a blogján megemlítette, hogy a szélnek eresztett tagok két új csapatba tömörülnek és biztos benne, hogy legalább olyan sikeres játékokkal fognak előrukkolni, mint a sokak által imádott Age of Empires-széria. Úgy legyen! Sok sikert nekik!

tíz pontot ad az értékhez a korábban már megismert atmoszféra és az a tény, hogy most stratégiában látja viszont mindazt, amit egyszer már végigcsinált FPS-módban.

ZAVAR AZ ERŐBEN

Ugyebár a történet húsz évvel a Halo: Combat Evolved elé repít minket, abba az időszakba, mikor még működött a spártai program és nem Master Chief volt az egyetlen Mjolnir páncélos csodakatona (ő maga természetesen nem is szerepel a játékban). A cselekményt mindenki fedezze fel maga, nem lőnénk le a poénokat és a fordulatokat, tömören arról van szó, hogy a tizenöt küldetés során kicsit megint meg kell mentenünk a világot. Rutinmunka. A szingli kampányban csupán az embereket irányíthatjuk, és ha ezzel megvagyunk, akkor jöhet a program által kínált többi móka. Egyrészt újra végigjátszhatjuk az egész játékot kooperatív módban, ami egy teljesen új élményt garantál, hiszen van néhány olyan küldetés, amiről sikít, hogy nem egyetlen emberre lett kitalálva. Ezen felül játszhatunk helyi hálón és Xbox Live-on egymás és a mesterséges intelligencia ellen, akár 3 vs. 3 módban is. A skirmish csatákban és az online küldetésekben már választható a Szövetség is, mint játszható faj, és bizony ezen a ponton bukkanunk rá a játék legnagyobb hibájára. Habár a két frakció teljesen eltér egymástól, mégis úgy tűnik, mintha az ellenfél csak muszájból, a monotonitás elkerülése végett került volna bele a játékba, hogy ne mindig ugyanolyan egységek vonuljanak egymás ellen – legalábbis erre utal az a néhány anomália, ami a program nyüstölése közben bukkant fel. Lényegében arról van szó, hogy a kiegyensúlyozottság hagy némi kívánnivalót maga után, sőt, ki lehet jelenteni, hogy a humán fajjal jóval nagyobb esélyünk van a győzelemre. Minden csata előtt választanunk kell magunknak egy hőst, oldalanként három lehetőségünk van (lásd még külön boxunkat), és már ezen a képernyőn látszik, hogy valami nincs rendben, hiszen míg az emberek hősönként külön bónusszal indulnak (ami a bázisunkra és a termelésre vonatkozik), addig az idegeneknél ilyesmiről szó sincs. Ezen felül minden karakternek van egy különleges képessége, ám míg az embereknél ez szőnyegbombázást, fagyasztást és egy űrből irányított szuperlövedéket jelent, addig a Szövetség tagjainál az egy szem hőst kell irányítani és vele kell rombolni. Csak hogy teljesen érthető legyen, egy csatában adott mondjuk Cutter kapitány, aki két gombnyomással kérhet egy MAC-támadást, ami egyetlen lövéssel leveszi egy bázis energiájának a felét, ezzel szemben az ellenséges Arbiterrel csak úgy tudunk extra sebzést bevinni, ha magát a hőst irányítjuk, mi magunk, mintha csak a Diablóban lennénk. Amit az embereknél kvázi automatikusan elvégez a gép, azt a másik oldalon nekünk kell manuálisan véghezvinni, miközben a többi egységünkhöz hozzá sem nyúlhatunk. Ha ez nem lenne elég, még olyan apróságok is előjönnek, hogy csak az emberek kérhetnek magukra gyógyítást, a Szövetség tagjai nem. Mivel idegen-kampány nincsen, ez a single részre nem hat, de azon nem lepődnénk meg, ha csak a legmazochistább választanák az űrlényeket az online-csatákban.

HALO WARS? NANÁ, HOGY JÖHET!

Bár sokan, sokfelé mondják és írják, hogy a stratégiáknak nincs létjogosultsága a konzolokon, de ismét itt a bizonyíték, hogy ez a kijelentés nettó hülyeség. Tény, hogy van hová fejlődni, de kár lenne csak azért leírni ezt a műfajt a nextgen masinák világában, mert egyik sem hajlandó az egerünkkel kooperációra lépni. A Halo Wars tökéletes bizonyíték arra, hogy igenis lehet átlátható, élvezetes RTS-t készíteni konzolra, úgy, hogy kihívást is biztosítson, és szórakoztató is legyen. Ez a játék minden szempontból ott van a topon, hiszen a zene például remek, a látvány nem korszakalkotó ugyan, de egy panaszos szavunk sem lehet rá (habár nem árt, ha az ember legalább HD ready készülékkel rendelkezik otthon, mert a régi képcsöves tévéken bizony csorbul az élmény), és akkor még ott van az egyébként teljesen jó történet, a lehengerlő átvezető videók és az online lehetőségek színe-java. S mivel ez a XXI. század és az Xbox Live kora, a történetnek még koránt sincs vége, hiszen 100%, hogy hamarosan érkeznek majd az első DLC-k, a letölthető pályacsomagok, és talán még azt is megérjük, hogy kicsit javítanak a fajok egyensúlyán, sőt, mi azt az ötletet sem vetnénk el, hogy a Flood is játszható osztállyá váljon.

Mindent egybevetve azt kell mondanunk, hogy érdemes belevágni ebbe a kalandba, főleg akkor, ha az ember legalább egy kicsit Halo fan, ugyanis remek órákat lehet eltölteni ezzel a játékkal, legyen szó akár az egy-, vagy a többszemélyes játékmódokról. Már csak azért is kiváló választás, mert általa belekóstolhatunk a konzolos stratégiák világába, és bizton állíthatjuk, hogy aki csak egy kicsit is fogékony a műfajra, azt nem éri majd csalódás.

»Mivel mi is a sárga színt választottuk a cikkhez, így most kénytelenek vagyunk a sárgáknak drukkolni...

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%
ÉLETTARTAM»	»80%

»A Halo univerzum ezúttal RTS formában köszön vissza ránk, részesei lehetünk az előzményeknek, és elmerülhetünk a konzolos stratégiák világában. Ideális vétel, de nem csak megszállott Halo-fanatikusoknak.

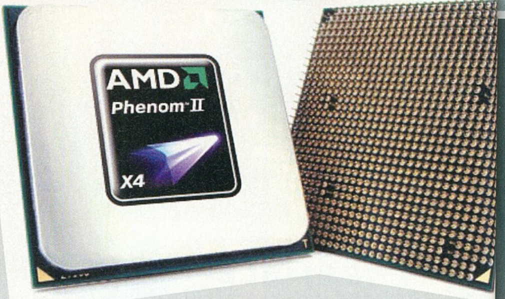
PRO »Jól sikerült irányítás, átlátható csaták, remek történet és gyönyörű átvezető mozik.

KONTRA » Kicsikét talán rövidke és a Szövetség játszhatóvá tételét bizony elbaltázták...

»84%«

AMD DRAGON PLATFORM

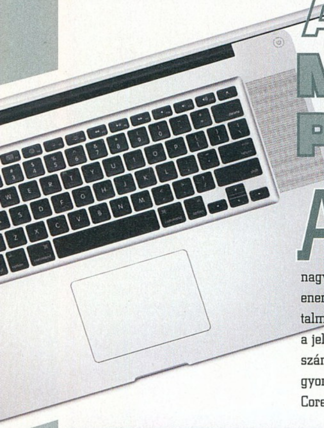
Az AMD háza tájáról az utóbbi időben nem sok jó hír érkezett, a Radeon videokártyák ugyan nagy sikernek örvendenek, de processzorfronton az Intel ott üti őket, ahol éri. Most a Dragon platform, illetve annak egyik pillérét képező Phenom II X4 bejelentésével próbálnak javítani a helyzetükön.



A bejelentés szerint a Dragon platformot arra tervezték, hogy kedvező áron (a megjelölés szerint 900-1200 USD) elégítse ki nagy étvágyú alkalmazások – játékok, Full HD felbontású videoanyagok lejátszása – igényeit. A platform három fő pillérből áll, egy Phenom II X4 processzorból, egy HD 4800 sorozatú videokártyából és egy AMD 7-es sorozatú chipkészlettel szerelt alaplapból. A platform magját képező Phenom II X4 processzorból az előzetes hírek szerint a 3.5 GHz-es példány lesz a leggyorsabb, aminek sebességét a tuningos kedvű játékok előreláthatóan még magasabbra fogják srófolni. Jelentős újítás a Cool'n'Quiet 3.0, ami a lehető legkisebb teljesítményveszteség mellett segíti az energiatakarékos működést. A neves gyártók első Dragon alapú gépei idén tavasszal lesznek megvásárolhatók, sőt a Dell XPS 625 már most is kapható. Terveink szerint a következő Guruban már olvashatjátok Phenom II tesztünket, akkor kiderül, mi válik valóra az AMD ígéreteiből. A Phenom II X4 940 Black Edition (3GHz) ajánlott ára 275 USD, míg a Phenom II X4 920 (2,8GHz) esetében 235 USD.«

APPLE MACBOOK PRO 17"

Az Apple bemutatta legfrissebb, egy tömbből kifaragott alumíniumvázba épített, 17"-es MacBook Pro modelljét, aminek új fejlesztésű akkumulátora 8 órányi mobil üzemidőt és több mint 1000 töltési ciklust biztosít.



Az új gép ultravékony, szélesvásznú, fényes felületű megjelenítőt tartalmaz, 1920x1200 képpont felbontással. A LED háttérvilágítású LCD kijelző a kisebb MacBook modellénél 60 %-kal nagyobb színteret biztosít, emellett 30 %-kal kevesebb energiát igényel és az ipari gyakorlattól eltérően nem tartalmaz higanyt. A 2,5 cm vastag, 3 kg tömegű noteszgép a jelenleg elérhető legvékonyabb és legkönnyebb mobil számítógép ebben a kategóriában. Ugyanekkor a leggyorsabb mobil Mac is, legfeljebb 2,93 GHz órajelű Intel Core 2 Duo processzorral, maximálisan 8 GByte RAM tárral (alapkiépítésben 4GB) és az átkapcsolható NVIDIA GeForce 9400M (kisebb teljesítmény és fogyasztás) és 9600M GT (nagyobb teljesítmény és fogyasztás) grafikus vezérlőkkel. Az új modell alapkiépítésben 320 GByte-os, 5400 rpm fordulatszámú merevlemezt tartalmaz, de választható 7200 rpm fordulatszámú meghajtó vagy 128 illetve 256 GByte-os SSD háttértár is. Mint az új MacBook család többi modellje, az új 17"-es MacBook Pro is a következő generációs Mini DisplayPort csatlakozóval lett felszerelve. A gép januártól már itthon is kapható, a legkisebb konfiguráció 725 eFt-ba kerül.«

ARCTIC COOLING ACCELERO XTREME GTX280

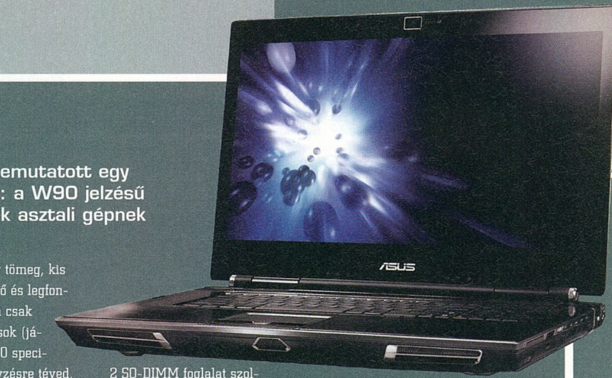
Az Arctic Cooling új VGA hűtővel jelentkezett, a meglehetősen hosszú nevű szerkezetet elsősorban a tuningban utazó hardcore játékosoknak szánják.

Típusjelzéséből már sejthető, hogy ez a hűtő nVidia videokártyákhoz készült, azok közül is összesen háromféléhez használható: Geforce GTX260, GTX280 és GTX285. Fontos megjegyezni, hogy a vadonatúj, jelenleg legerősebb Geforce-ra, a GTX295-re nem szerelhető fel.

A gyártó adatai szerint a hűtő legfeljebb 250W-nyi hőmennyiséget tud „lekezelni", ebben három darab 92 mm átmérőjű, PWM szabályozású ventilátor (fordulatszám: 1000-2000rpm), illetve összesen 5 hőcső működik közre. A ventilátorok speciális felfogatása hivatott megakadályozni a káros rezonanciákat és az ezekből fakadó zajt. A hűtő nem csak a GPU-nál, hanem a feszültségszabályzó áramköröknél, illetve a RAM chipeknél keletkező hő elvezetéséről is gondoskodik, így már semmi sem állhat a tuningolás útjába. A gyári tesztek szerint az XTREME GTX280 azonos körülmények (és csendesebb működés) mellett hozzávetőleg 30 fokkal alacsonyabban tartja a GPU hőmérsékletét, mint a gyári nVidia hűtő.

Az Accelero XTREME GTX280 az előrejelzések szerint márciusban kerül forgalomba, ajánlott ára 43 euro lesz.«

ASUS W90



Az Asus a CES-en – többek között – bemutatott egy multimédiára kihegyezett noteszgépet: a W90 jelzésű erőgép olyan teljesítmény ígér, ami sok asztali gépnek is a becsületére válna.

Noteszgépekkel kapcsolatban általában az alacsony tömeg, kis fogyasztás, vagyis a hordozhatóság szokott az első és legfontosabb szempont lenni. A teljesítmény sok esetben csak másodlagos tényező – különösen a 3D alkalmazások (játékok) futtatásakor nyújtott teljesítmény. Ha azonban a W90 specifikációjára tekintünk és szemünk a grafikus vezérlő bejegyzésre téved, akkor az ott található Ati Mobility Radeon HD 4870 X2 megjelölés már önmagában sokat sejtet. (Rendelhető Radeon HD 3850 X2 vagy Geforce 9800M GS is.) A Full HD felbontású LCD kijelzők közül a kisebbik választható méret is 17", a nagyobbik pedig 18,4". Processzorok terén Intel Core 2 Duo T9600/T9400/P8600/P8400 a választék, az alaplap pedig Intel X38 chipkészletre épül. Memóriából legfeljebb 6 GB-ot pakolhatunk a konfigurációba, a 800 MHz-es DDR2 modulok fogadására 2 SO-DIMM foglalat szolgál. Merevlemezből egyszerre két 5400 rpm-es példány lehet a rendszerben, egyenként 250, 320 vagy 500 GB kapacitással. Fentieken kívül 2 megapixeles webkamera, 802.11 Draft N szabványú Wi-Fi, Bluetooth 2.1 illetve 1000Mbps Ethernet adapter, hagyományos 56 kbps modem, 5.1-es Altec Lansing hangrendszer, 8 az 1-ben kártyaolvasó valamint csatlakozók sokasága (HDMI, IEEE1394, E-Sata, stb.) teszi teljessé a W90 arzenálját.«

BFG PHOBOS

A BFG-t eddig sem a szerény megoldásaikról ismertük, s ezúttal sem kellett csalatkoznunk bennük, a Phobos személyében egy olyan brutális gépet lapátoltak össze, hogy az egyszeri halandó áll és pislog...

Első ránézésre is látszik, hogy a Phobos nem az a tipikus népPC, erről árulkodik a dögös fekete lakkozás, a kábelek elrejtése, az előlapon található érintőképernyő, illetve a gép tetején helyet kapott iPod dokkoló. Az érintőképernyő egyrészt informál a rendszer állapotáról (terhelés, háttértárak kihasználtsága, stb.), másrészt lehetőséget ad az órajelek illetve a ventilátorok fordulatszámának szabályozására. Médialejátszás esetén pedig az előadót, szám/film címét jeleníti meg.

A legerősebb Phobos konfigurációban tuningolt Geforce GTX 295 felel a grafikáért, s hogy ne legyen magányos, mindjárt két ilyen kártyát pakolnak bele. Ráadásként pedig egy további GTX 285 kerül a rendszerbe, ami csak és kizárólag a fizikai számításokért felel. A processzor egy szintén tuningolt, (eredetileg) 3,2 GHz-s Intel Core i7-965. Memóriából legfeljebb 12GB-nyi DDR3-as modul kerülhet az X58 chipsetes alaplapba. Háttértárként négy darab, egyenként 300GB-os WD VelociRaptor, optikai meghajtóként pedig Blu-Ray író szolgál. Egy ekkora szörnyetegnek a tápellátása sem mindennapi, jelen esetben egy 1200W-os tápegység pörgeti a villanyórát. Fentiek után a 7.1-es X-Fi hangkártya és a távirányítós TV tuner kártya már mondhatni kötelező tartozék.

A Phobos három különböző verzióban kerül forgalomba, a legkisebb (Performance) 3000, a közepes (Advanced) 5000, a legbrutálisabb (Elite) ára pedig szerény 8000 dollárról indul azon kevesek számára, aki képesek és hajlandók is ezt az összeget kicsengetni érte.«

D-LINK DIR-685

A routerek piacán ritkán találkozunk rendhagyó megoldásokkal, lényegét tekintve többé-kevésbé mindegyik szerkezet ugyanazt tudja: megosztja a hálózatot több számítógép között. A D-Link azonban most valami egészen újszerűvel rukkolt elő.

A DIR-685 inkább hasonlít egy digitális képkeretre, mint egy routerre, mivel egy 3,2" méretű, színes LCD kijelzővel rendelkezik. Ez a készülék állapotának grafikus kijelzése mellett fényképek illetve streamelt videok megjelenítésére is alkalmas. A funkcionalitás azonban itt még messze nem ér véget, hiszen a szerkezet nem csak routerként, képkeretként, de NAS-ként és FTP szerverként is funkcionálhat. Fentiek mellett pedig Bittorrent kliensként is használható. A rajta található USB porthoz csatlakoztatott készülékeken (pl. nyomtató, multifunkciós eszköz vagy külső merevlemez) a D-Link által fejlesztett SharePort technológia segítségével osztozhatnak a hálózathoz csatlakozó felhasználók.

A router igyekszik minél kevesebb energiát felemészteni a működéshez, így a nem használt portokat automatikusan lekapcsolja, emellett érzékeli a kábelek hosszát és csak annyi áramot használ az adatok küldéséhez, amennyi feltétlen szükséges. Emellett beállítható, hogy mely időszakban működjön a Wi-Fi adóvevője, tehát amikor nincs rá szükség, nem fogyaszt feleslegesen. A DIR-685 a tervek szerint idén tavasztól lesz megvásárolható, arról egyelőre nincs megbízható információ, hogy mennyibe fog kerülni.«

LG GD910

Mintegy két évtizeddel ezelőtt, amikor a kvarcórák javában rótták hódító útjukat a világban, (a C-64 és a kvarcjátékok mellett) a számológépes karóra volt a geek hajlamú ifjúság birtoklási vágyának legfőbb célpontja.

Fenti szerkezet ma persze már megmosolyognivaló primitív ősküvületnek számít, de egy mobiltelefonként is funkcionáló karórára (most még) azért csak-csak odafigyel a legelvetemültebb technokrata is. Az LG már a tavalyi CES-en is mutogatta a látogatóknak az akkor még csak prototípusként létező karóra mobilját, idén viszont már működő példánnyal szolgáltak a nagyérdemű számára. A négysávos GSM illetve 3G/HSDPA képességekkel megáldott mobil 13.9 mm vastag, vízálló fémházban kapott helyet és 1.43 colos, edzett üveggel védett érintőképernyővel rendelkezik. Az érintőképernyő mellett hagyományos gombokat is találunk a készülék oldalán, akárcsak a klasszikus kvarcóráknál. A telefon Bluetooth kompaibilis (sztereó), kihangosítóval, valamint teljes értékű zenelejátszóval rendelkezik.

A funkciók között a hangfelismerés illetve a szöveges üzenetek felolvasása is szerepel. A 61x39x14 mm méretű és 84 g súlyú telefon Li-Ion akkumulátora 247 óra készenléti vagy 2 óra beszélgetési idő tud biztosítani egy feltöltéssel. Az LG mobiltelefonos órájának piacra kerülési dátuma egyelőre nem ismert, mint ahogy a várható ára sem.«

LIAN LI PC-888

Jelen hírrovatunkban szerepel egy meglehetősen extrém, gyárilag szerelt PC, a BFG Phobos. A Lian Li gondolt azokra, akik maguk szeretnének hasonlóan kirívó gépet építeni, nekik készül a PC-888 típusjelű számítógépház.

Azon a korszakon szerencsére rég túl vagyunk, amikor a számítógépházak szimpla szürke kockák voltak. Manapság mindenki találhat az ízlésének leginkább megfelelő lakot a PC-je számára. A Lian Li PC-888 egy szűk réteg igényeit igyekszik kielégíteni, mivel meglehetősen szokatlan, extravagáns formai kialakítás jellemzi a 1.5 mm vastag alumíniumból készült, átlátszó oldallappal megáldott házat. Legfelül találjuk a beépített kártyaolvasót, valamint az audio, USB, Firewire és E-Sata portokat. A szellőzésről az előlapon két 140 mm-es, 1200 rpm-es ventilátor, míg a hátlapon egy 120 mm-es, 1020-1500 rpm között szabályozható légkavaró gondoskodik. Összesen négy 5,25" és négy 3,25" méretű meghajtónak van hely. A merevlemezek menet közben is cserélhetők a speciális kialakítású keretnek köszönhetően. Az alaplap tálcáját két, kézzel oldható csavar tartja, ezeket eltávolítva kiemelhető a házból, így sokkal kényelmesebb a szerelése. A házat belül különböző zónákra osztották, így a meleg levegő nem kavarog céltalanul benne, hanem a lehető legrövidebb úton távozik, biztosítva a hatékony hűtést. A PC-888 már kapható, meglehetősen borsos, 500 dollár körüli áron mérik (ebben a tápegység nincs benne).

LOGITECH G9X

A Logitech a CES-en mutatta be felső kategóriás, játékosoknak szánt G9 lézeregerének továbbfejlesztett változatát, ami a G9x nevet kapta, ezzel is utalva az igen sikeres elődre.

A G9 új változata az ígéretek szerint a leggyorsabb kézmozdulatokat is követni tudja (ez a legtöbb játékhoz használatos egérálátéten 3,8 méter/mp is lehet). Érzékenysége menet közben változtatható 200 és 5000 DPI között, így a játék megszakítása nélkül válthatunk a célkeresésről a gyors manőverekre. Az USB porton keresztül másodpercenként 1000 jelet tud küldeni a PC felé, ami a legfürgébb játékosok igényeinek is megfelel.
A menős-hentelős játékokban a fegyverek gyors és pontos kiválasztását a MicroGear Precision Scroll Wheel elnevezésű görgő hivatott segíteni. Az egérhez két különböző, cserélhető fogófelület jár (Wide Load és Precision), az egyik nagyobb kényelmet, míg a másik pontosabb mozgásokat biztosít – ezekből választhatjuk ki a játékstílusunknak jobban megfelelőt. Beépített memóriájában legfeljebb öt játékbeállítást tud tárolni, amik szükség esetén előhívhatók.
Az egér tehetetlenségét illetve egyensúlyát 28 grammnyi extra acélsúly elhelyezésével lehet beállítani. Az egyedire színezhető LED-ek segítségével egerünk megjelenését ízlésünk szerint módosíthatjuk, vagy azt is beállíthatjuk, hogy G19 vagy G13 billentyűzetünk színvilágához alkalmazkodjon.
Az egér a gyártó információ szerint februárban már kapható lesz Európában, 90 euro körüli áron.«

LOGITECH G19

A Logitech a CES-en igyekezett a játékosok kedvében járni, hiszen nem csak egy új gamer egeret (G9x), hanem egy friss fejlesztésű, a fenti réteg igényeihez alkalmazkodó klaviatúrát is bemutatott, mégpedig a G19-et.

Számos játékhoz kifejlesztett billentyűzettel találkozhattunk már, így a svájci gyártó kínálatában sem ez az első ilyen darab. Színes GamePanel LCD kijelzővel viszont a G19 dicsekedhet elsőként. A dönthető, 320 × 240 képpontos megjelenítőre mintegy 60 különböző játék – köztük például a World of Warcraft – küldheti folyamatosan az adatokat (ehhez a mellékelt Logitech GamePanel szoftver telepítése szükséges). A játék információi mellett a kis képernyőn a VoIP kommunikációs adatokat, a pontos időt és a processzor terheltségét is figyelemmel kísérhetjük, vagy megjeleníthetünk rajta a játéktól független képeket és videókat. A különböző információk között a játékból való kilépés nélkül válogathatunk.

A Logitech legújabb billentyűzetén 12 programozható G-gomb van, gombonként három makróval, ami összesen 36 különböző lehetőséget ad játékonként. Elvégezhetünk egyszerre több feladatot is, mert a billentyűzet többgombos beviteli megoldásának köszönhetően egyszerre öt különböző billentyű lenyomását is kezelni tudja. A korábbi Logitech billentyűzeteken is kedvelt szolgáltatás, a „Game Mode" kapcsoló letiltja a Windows gombot, nehogy véletlenül kilépjünk a játékból a legrosszabb pillanatban. A Windows-os és Mac számítógépekkel egyaránt kompatibilis.klaviatúra várhatóan márciustól lesz kapható, az előzetes információk szerint 170 eurónak megfelelő áron.«

MSI MEDIA LIVE DIVA

A MSI egy felettébb érdekes, elsősorban HTPC-k építéséhez ajánlott alaplappal jelentkezett. A Media Live Diva ugyanis a szokványos funkciókon kívül egy kiegészítő kártyán egy 5.1-es digitális audio erősítőt vagy egy 7.1-es előerősítőt tartalmazhat.

Évekkel ezelőtt (2002-2003-ban) már találkozhattunk olyan alaplapokkal az AOpen jóvoltából, amelyek audio erősítőt tartalmaztak. (Ráadásul mindjárt csöveset, ami annak idején - lássuk be – kimerítette a parasztvakítás fogalmát, de ennek okaiba most nem megyünk bele).

Az MSI most egy hasonló, de mégis más megoldással jelentkezett. Ők ugyanis nem építik rá az erősítőt az alaplapra, hanem egy külön kártyán tudja azt a lap fogadni. A Media Live Diva egyik verziójában egy 5x100W-os digitális erősítőt tartalmazó kártyát, a másikban pedig egy 7.1-es előerősítőt rejtő kártyát találunk a dobozban. Előbbi megoldás akkor célszerű, ha passzív, utóbbi pedig akkor, ha aktív hangrendszerrel rendelkezünk (és nincs házimozi erősítőnk). Az alaplap az AMD 780M chipkészletére épül, tehát AMD processzorokat tud fogadni. Kialakításánál egy HTPC megvalósításához szükséges szempontokat vették figyelembe, így többek között HDMI, VGA, RGB komponens, SPDIF csatlakozókat illetve mélynyomó kimenetet találunk rajta. A videokártya feladatait egy integrált Radeon HD 3200 látja el. A Media Live Diva 5.1 hazai ára (jelenleg) valamivel 60 eFt alatt alakul, a 7.1-es verzió ára hozzávetőleg 50eFt.«

PANASONIC DMP-B15

Lassan már térdig járunk a különböző, hordozható médialejátszókban, olyan sokféle kapható. Blu-Ray kompatibilis eszközzel azonban eddig nem találkozhattunk, a Panasonic jóvoltából most már ilyen is van.

Bár a HD-DVD és a Blu-Ray közötti formátumháború már jó ideje eldőlt az utóbbi javára, a filmek eladása csak nem pörgött fel, egyelőre sokkal jobban fogynak a DVD-k. A Panasonic azonban semmit nem bíz a véletlenre, ha (a gazdasági válság ellenére) valamiért mégis hirtelen mindenki Blu-Rayen akarna filmeket venni, ők készen állnak az első hozzá való hordozható lejátszóval. A DMP-B15 8.9" méretű LCD kijelzővel bír, amin lehet persze filmet nézni, de a 1920x1080 képpontos felbontásnak egy ekkorka kijelzőnél nyilvánvalóan nincs sok értelme. Épp ezért lehet a lejátszót HDMI-n keresztül Full HD felbontású TV-re (vagy projektorra) kötni. A készülék emellett internetre is kapcsolható, ahonnan különböző BD Live tartalmak vagy az amazon, a youtube illetve egyéb oldalak által streamelt műsorok érhetők el. A lejátszó SD foglalatot is kapott, s képes megjeleníteni az ebbe helyezett kártyákon lévő digitális fényképeket, valamint lejátszani a HD kamerákkal rögzített filmeket. Az akkumulátora egy feltöltéssel hozzávetőleg három órányi működést biztosít. A jelenlegi tervek szerint a DMP-B15 idén májustól lesz megvásárolható, de az árát egyelőre homály fedi.«

RAZER MAMBA

Ha játékosoknak szánt egerekről esik szó, akkor a Razer az elsők között jut eszünkbe. Már régóta nem jelentkeztek ilyen termékkel, épp itt volt az ideje, hogy előrukkoljanak valami újdonsággal.

Mamba lett a neve a cég legújabb gaming egerének, amit – a jól bevált Razer hagyományokat követve – ugyanolyan kényelmesen használhatnak a jobb- és a balkezes játékosok is. Csúcsegérről lévén szó a jelenleg legfejlettebb Razer Precision 3.5G lézeres érzékelőt találjuk benne, ami 5600 DPI-s felbontást biztosít és legfeljebb 50 g-s gyorsulást tud lekövetni. Valószínűleg kevés olyan ember van a Földön, akinek ez ne lenne elég... A válaszidő 1 ms, azaz másodpercenként 1000-szer küld állapotjelentést a számítógép felé. A Mambán összesen hét darab programozható gombot találunk, a gondtalan siklásról pedig a teflontalpak gondoskodnak. Egy ilyen egérnél szinte kötelező a fedélzeti memória, amiben a különböző beállítások tárolhatók, esetünkben ezt Synapse-nak hívják. A legérdekesebb megoldás az új rágcsáló esetében a PC-hez való kapcsolódás, ami egyaránt történhet vezetékkel vagy 2,4GHz-es rádión keresztül. A felhasználó maga döntheti el, hogy melyik számára a szimpatikusabb. A vevőegység töltőként is szolgál, aminek értelemszerűen csak a rádiós használat esetén van jelentősége. Folyamatos, gaming üzemmódban 14 órát, míg normál használat esetén 72 órát bír egy feltöltéssel. A Mamba februártól lesz kapható, 130 eurós áron, a hazai árával kapcsolatos információ egyelőre nem áll rendelkezésre.«

SCYTHE MUGEN 2

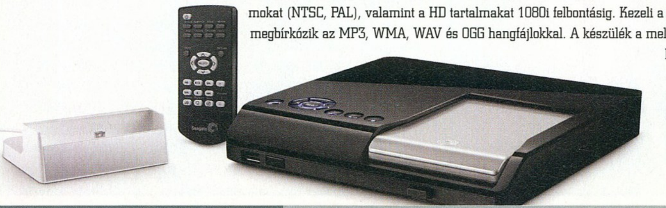
A Scythe bemutatta Mugen processzorhűtőjének új változatát, a Mugen 2-t, aminek piacra dobását a gyártó elmondása szerint hozzávetőleg egy éves fejlesztőmunka előzte meg.

A Mugen 2 tervezésekor figyelembe vették a korábbi Mugennel kapcsolatos felhasználói visszajelzéseket, megnövelték a hűtőbordák számát, ugyanakkor a tömeget 50 grammal csökkentették. A hűtő kompatibilis az összes jelenleg forgalomban lévő processzorfoglalattal, beleértve a legújabb LGA1366 megoldásokat is. A biztonságos felfogatás a Flip Mount Super Back Plate elnevezésű egység segítségével történik, amit az alaplap hátoldalára kell felszerelni, majd a bordát hozzácsavarozni a másik oldalról. A lamellákat újratervezték és aerodinamikai szempontból optimalizálták a jobb hőátadás érdekében. A levegő mozgatásáról egy PWM szabályozású, 120 mm átmérőjű ventilátor gondoskodik. Ez a legnagyobb fordulatszám (1300 rpm) esetén 26.5 dBA zajszint mellett dolgozik és 74,25 CFM léevegőt mozgat meg. A hűtőre négyféle módon lehet felszerelni a légkavarót a felhasználó igényétől illetve a számítógép ház adottságaitól függően. Sőt, egyszerre négy ventilátor is felszerelhető rá, ha valakinek ilyen extrém megoldásra lenne szüksége.
A 130 x 100 x 158 mm méretű és 870 g súlyú Mugen 2 a Guru ezen számának megjelenésekor már kapható lesz, hazai áráról egyelőre nincs hír, külföldön 35-40 euro körüli összeget kérnek érte.«

SEAGATE FREEAGENT THEATER HD

A Seagate bemutatta új médialejátszóját, amit úgy terveztek, hogy együttműködjön a gyártó FreeAgent Go sorozatú külső merevlemezeivel, és képes legyen azokról HD minőségű tartalmakat lejátszani.

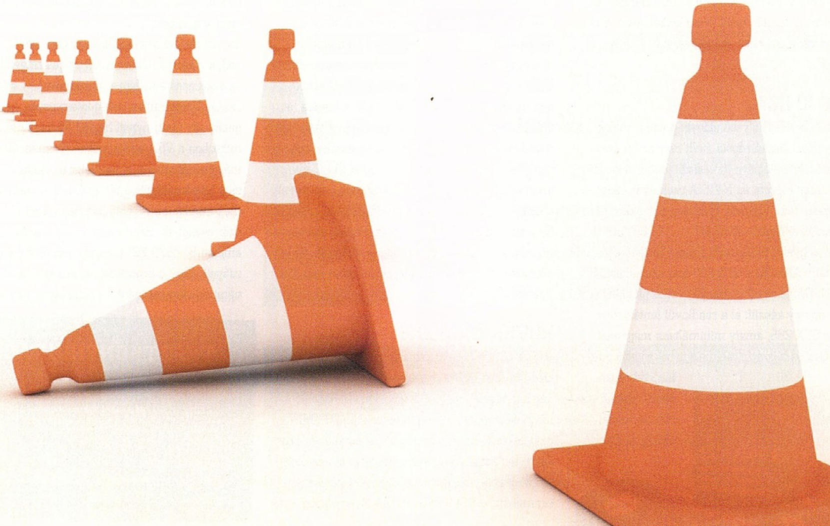
Az új médialejátszó saját háttértárral nem rendelkezik, hanem – amint a bevezetőben is említettük – a Seagate FreeAgent Go meghajtók számára tartalmaz egy dokkolót. Amennyiben ilyen eszközzel nem rendelkezünk, akkor sincs gond, mivel a Theater HD egyéb USB-s külső merevlemezeket is tud kezelni. A nagy felbontású filmek lejátszása mellett a készülék alkalmas digitális fotók diavetítés-szerű megjelenítésére, zenei aláfestéssel illetve testreszabható áttűnésekkel fűszerezve. A lejátszó támogatja az MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 és DIVX formátumokat (NTSC, PAL), valamint a HD tartalmakat 1080i felbontásig. Kezeli a feliratokat, az 5.1 csatornás hangot és megbirkózik az MP3, WMA, WAV és OGG hangfájlokkal. A készülék a mellékelt távirányítóval vezérelhető, a TV képernyőjén megjelenő menün keresztül.



A FreeAgent Theater HD ez év márciusától lesz elérhető három különböző változatban, merevlemez nélkül 130 USD, 250 GB meghajtóval 230 USD, míg 500 GB-os merevlemezzel 300 USD lesz az ára, a hazai árak még nem ismertek.«

MAGYARORSZÁG LEGGYORSABB AUTÓS MAGAZINJA!

Keresse minden héten a hírlapárusoknál!



ADJ KIRÁLY KORONÁT!

Teszteltük: GeForce GTX 295

Az NVIDIA pénzügyi helyzete elég siralmasan alakult az elmúlt fél évben. Botrányoktól hangos sajtó, átnevezési hercehurcák valamint gyenge eladási mutatók jellemezték az egykoron szebb mérleggel is rendelkező kaliforniai céget.

Talán az egyetlen pozitív változást az Apple-lel kötött szerződés hozta meg, melynek értelmében az új MacBook-okba GeForce 9400-as (illetve erősebb modellekbe GeForce 9600-as) videovezérlő került. Abban viszont biztosak vagyunk, hogy ha a cégnél valamelyik fejes újévi fogadalmat tett, akkor annak része volt a leggyorsabb VGA-nak járó cím visszaszerzése, ha lehet záros határidőn belül. Nem kellett sokat várni, mindössze pár hetet, és megérkezett a GeForce GTX 295.

MIRE JÓ EZ?

Az AMD abszolút helyzeti előnyben van a zöldekkel szemben, hiszen régóta átállt már az 55 nm-es gyártástechnológiára (tavasszal jön az első 40 nm-es chipjük), míg az NVIDIA csak nyár végén tudta prezentálni mindezt, ráadásul egy akkor már igencsak jelentéktelen (8800GT -> 9800GT) GPU-val. Azóta gyakorlatilag semmi sem történt, egészen mostanáig. A GeForce GTX 280-ban szolgálatot teljesítő GT200-as grafikus magot is sikerült előállítani 55 nm-en, így készült el a rendkívül fantáziadús GeForce GTX 285, amely minimálisan megemelt órajelekkel és a gyártástechnológiából adódóan valamivel csekélyebb fogyasztással rendelkezik elődjénél. Számunkra ez a modell kevésbé érdekes, hiszen gyakorlatilag ugyanazt nyújtja, mint egy tuningolt GTX 280. Ami viszont sokkal izgalmasabb, az a GTX 295. Bár a névből nem derül ki, de egy kétmagos megoldással állunk szemben, melynek központját két GT200b GPU jelenti, egyenként 240 darab stream processzorral. Ezek órajele a GTX 260-nál látott szinten mozog, nagyjából így akarta a cég kompenzálni a második magból adódó tetemes hőtermelést. Újdonság, hogy az eddigi megoldásokkal szemben (gondoljunk csak a tavalyi nyár slágerére, a 9800GX2-re) a kártya megelégszik egy hat és egy nyolctűs tápcsatlakozóval, így a maximális fogyasztás valahol 225 és 250W között lehet. A cél egyértelmű és világos: vissza kell hódítani a fél évvel ezelőtt elvesztett első helyet a videokártyák piacán. Ez a termék ezért jött létre, gyakorlatilag más értelme nincs is, meg kellett mutatni a világnak, de legfőképpen a rajongóknak, hogy van „új" a nap alatt Kaliforniában is.

HŰTÉS, ZAJSZINT

A GTX 285 hűtése lényegében nem változott az előd 280-hoz képest, így egyedül a matricákon kell keresni az eltérést. A GTX 295 viszont hasonló megoldást kapott, mint annak idején a 9800GX2, azaz a két egymásra helyezett (és egymás felé fordított) nyákot egy ventilátor hűti egyetlen szélcsatornát generálva. Újdonság (legalábbis a csúcskategóriában) a HDMI kimenet, amelyen alapból csak videójelet tudunk továbbítani. Ahhoz, hogy LCD ill. plazma TV-nk a hangot is megkapja, egy átkötő kábelre lesz szükségünk (ez normál esetben minden GTX 295 mellé jár), ezzel az integrált vagy dedikált hangkártyáktól érkező jelet tudjuk továbbítani a videokártya felé, de sajnos csak kétcsatornás módban, így aki térhangzásban gondolkodik, az jobb, ha erősítőt használ – vagy egy Radeon HD4870 X2 mellett teszi le a voksát.

55 nm ide, 55 nm oda, bekapcsolás előtt kétségeink voltak a kártya hőtermelését és zajszintjét illetően, de szerencsére kellemes meglepetésben volt részünk. Üresjáratban (tehát internetezés, zenehallgatás, stb. alatt) nyitott háznál 55 fokot mértünk, miközben a VGA egész halkan üzemelt. Terhelésre már természetesen a ventilátor is feljebb kapcsolt és a hőmérséklet is a 80-asok tetejét verdeste, de még mindig emészthető hangja maradt a kétchipes szörnyetegnek. Ezzel szemben az ellenfél (a már említett HD4870 X2) üresjáratban már olyan zajt csapott, hogy a tesztek lefuttatása előtt már eleve némi hátránnyal indult. A zajszint csata akkor dőlt

»TESZTKONFIGURÁCIÓ«

Gigabyte EP45-DS3, Intel Core 2 Duo E8400 3.00 GHz, 2x2 GB OCZ Reaper DDR2-1066 CL5, XFX GeForce GTX 295 1792 MB, MSI Radeon HD4870 X2 2 GB, Windows Vista Business SP1
A tesztkonfigurációt a Planarcomputer Kft. (www.planarcomputer.hu) biztosította a PC Guru számára.

»DRIVER MIZÉRIA«

A kártyák tesztelése során belefutottunk egy érdekes problémába. Mindig igyekszünk a legfrissebb meghajtóprogramokat használni, ez most sem volt másképp. Az NVIDIA honlapján lévő 181.20-as driverrel próbálkoztunk (ezt ajánlotta fel a honlap a GX 295-höz), viszont azt hiába telepítettük, a kártyát nem sikerült működésre bírnunk. Így jártunk az összes béta meghajtóval is, egyedül a kártya mellé kapott CD-n lévő driver működött. Azóta a cég kiadott egy frissített meghajtóprogramot, remélhetőleg ezzel már minden hibátlanul működik.

el, amikor az AMD csúcsragadozóját is terhelésre bírtuk. A ventilátor nem volt rest magas fordulatszámra kapcsolni és még méterekkel a tesztgéptől is hallani lehetett a süvítő hangot, amit a 8 centis lapátok generáltak. A hőmérsékletek ezzel szemben nem voltak valami rózsásak, hiszen közel 80 fokig melegedett még így is a videokártya, amely, figyelembe véve, hogy mekkora zajt csap, nem túl bizalomgerjesztő. Energiamenedzsmentben egyébként a GTX 295 követi elődjét, így 2D-ben nagyon leszed mindent és fogyasztása is visszaesik (ebből a szempontból ellenfelénél előrébb jár).

SZEMBESÍTÉS

Zajszintben tehát a GTX 295 győzött, de sokak számára ez elhanyagolható tényező, úgyhogy lássuk, mi a helyzet a kártyák sebességét illetően. Az idő szűkössége miatt nem futtattunk le sok-sok benchmarkot, inkább csak egy-két közkedvelt címre hagyatkoztunk. A táblázatban jól látható, hogy tulajdonképpen a mai játékokban mindkét VGA megállja a helyét, de a GeForce GTX 295 többnyire gyorsabb (programtól függően akár 20-30%-kal is). Természetesen vannak játékok, ahol vagy az egyik, vagy a másik kártya elhasal, sajnos teljes mértékben a driverre kell hogy támaszkodjanak, ezért nem szeretjük az efféle megoldásokat mind a mai napig. Egy viszont biztos, a leggyorsabb VGA-nak járó cím átkerül (ideiglenesen) az NVIDIA-hoz, de ezzel együtt megkapják a legdrágább VGA-nak járó kitüntetést is, hiszen a GTX 295 bő 15-20 ezer forinttal kerül többe (jelenleg), mint az AMD zászlóshajója. Ez valószínűleg az újság kézhez vételekor már nem így lesz, hiszen az NVIDIA pocsék utolsó negyedévet zárt, így árcsökkentésbe kezdett, aminek hatása valószínűleg csak február elejére gyűrűzik majd be hazánkba kiskereskedés szinten. Az AMD bár sikeresnek mondhatja a VGA piacot, a processzorrészleg tetemes vesztesége miatt közel egy milliárd dollár hiányt lapátolt össze, így számítani lehet arra, hogy ők is lejjebb viszik az árakat. Nekik ez nem akkora érvágás, hiszen nagyon régóta áttértek az 55 nm-es gyártástechnológiára, így olcsóbban gyártottak a konkurenciánál és azonos áron adták a jobb VGA-kat. Rövid távon tehát arra lehet számítani, hogy mindkét gyártó árat csökkent, a probléma csak ott van, hogy a forint romlása miatt könnyen lehet, hogy itthon ebből semmit nem fogunk észrevenni.

TUNING

A kártyák túlhajtásával ezúttal nem foglalkoztunk, hiszen annyira processzorlimitáltak, hogy az szinte már nem is normális, így a tuninggal legfeljebb az élettartamukat rövidítettük volna meg, a teljesítmény javulása t alig lehetett volna érzékelni. Aki mindnképpen két kézzel akarja szórni a pénzt, annak lehetősége van két GTX 295 összekötésére, összesen négy grafikus magot felhasználva ilyen módon. Értelme körülbelül annyi van, mint a tuningnak.

ÖSSZEGZÉS

Elmondható, hogy az NVIDIA gyártja jelenleg a gyorsabb és halkabb (de ugyanakkor drágább) videokártyát a csúcskategóriában, de sajnos ezzel nem sokra mennek, hiszen ezekből a termékekből fogy messze a legkevesebb, így rövid távon muszáj lesz valami mással, valami megfizethetőbb újdonsággal előrukkolniuk, különben nagy bajba kerülhetnek. Az AMD tehát elvesztette átmenetileg a piac egyik legjelentéktelenebb részét, ugyanakkor továbbra is ők uralják a maradékot, így bizakodva tekinthetnek a jövőbe és tavasszal az első 40 nm-es videokártya bemutatásánál biztosak lehetünk benne, hogy a helyzeti előnyt meg fogják tartani. Aki jelenleg a leggyorsabb videokártyára vágyik, az vegye bátran a GTX 295-öt, aki viszont simán csak egy nagyon jó, de megfizethető terméket keres, az a fele annyiba (se) kerülő HD4870-nel jár még mindig a legjobban.«

MŰSZAKI ADATOK	GEFORCE GTX 295	RADEON HD4870 X2
GPU kódneve	GT200b	R700
Gyártástechnológia	55 nm	55 nm
GPU órajele	575 MHz	750 MHz
Shaderek órajele	1240 MHz	750 MHz
Shaderek száma	2x240	2x800
Textúrázók száma	2x80	2x40
ROP-ok száma	2x28	2x16
Memória mérete	2x896 MB	2x1 GB
Memória órajele	2x2000 MHz	2x3600 MHz
Memóriabusz sínszélessége	448 bit	256 bit
Memória sávszélesség	2x128 GB/s	2x115,2 GB/s
Január végi bruttó ár	139 ezer Ft	115 ezer Ft

MÉRÉSI EREDMÉNYEK	GEFORCE GTX 295	RADEON HD4870 X2
Far Cry 2 - Demo ranch 1680x1050 Ultra High	57,08	60,26
Crysis GPU benchmark - 1680x1050 Very High 4xAA	34,91	33,83
World In Conflict - 1680x1050 Very High 4xAA 4xAF*	48 (20)	45 (14)
3DMark Vantage GPU Score - High (1680x1050)	12132	10082
Üresjárati hőmérséklet (internetezés)	55	43
Terhelés alatti hőmérséklet (Cyrsis GPU benchmark loop)	85	76

* zárójelben a minimum fps

NAGYGENERÁL

Lehelj új életet régi PC-dbe

Gyakran merül fel elavult gépek felturbózása a Hardver Mentőövbe érkezett levelekben, ezért úgy döntöttünk, hogy egy rövid elemzés erejéig kitérünk a probléma alapvető megoldásaira.

írta» Horváth Patrik

Egy gép elavultsági faktorát megállapítani elég nehéz dolog. Sok befolyásoló tényező van az alkatrészek konkrét sebességén kívül. A legfontosabb, hogy tudjuk és ismerjük a lehetőségeinket az adott platformmal kapcsolatban, mit lehet még elvileg bővíteni, nagyobbra, jobbra cserélni illetve melyek rendszerünk gyenge láncszemei, mik azok, amik visszafogják gépünk teljesítményét. Fontos az is, hogy ezt a teljesítményt valamivel megmérjük, hogy a modernizálás után legyen egy referenciaértékünk, amihez viszonyítani tudunk. A mi javaslatunk általában nem ilyen-olyan benchmarkokra szokott kiterjedni, hanem konkrét célalkalmazásokra. Mi az a terület, ahol kevésnek érezzük a rendszer sebességét, melyek azok a programok, amelyek ugyan elindulnak, de kínszenvedés velük dolgozni (ide értve a játékokat is), stb. A legfontosabb viszont, hogy tudjuk menynyi pénzt vagyunk hajlandók rászánni az egész témára.

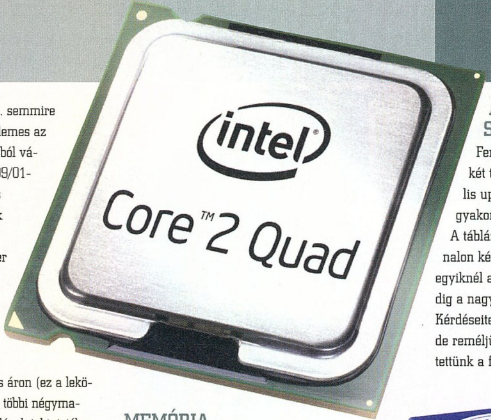
Megpróbáljuk a legfontosabb platformokat végigvenni, kifejezetten a processzorokra és videokártyákra koncentrálva. Akik Socket 754-es, Socket 462-es (Socket A) illetve Socket 478-as rendszerrel rendelkeznek, azoknak sajnos rossz hírünk van, ugyanis minden fejlesztési lehetőségtől elestek az adott gép esetében. Egyedül azok az S754 tulajok érezhetnek némi megkönnyebbülést, akik PCI-Express-es videokártyával rendelkeznek, de az ő számuk valószínűleg nagyon csekély lesz. Ha az átlagot nézzük, akkor mind a három platformnál egymagos processzor dolgozik, jó esetben 2 GB DDR-400-as memóriával és egy AGP-s VGA-val. Ezek mindegyike zsákutca már, az AGP-t – bár néha igyekeznek életben tartani – el kell felejteni, nincs mese. Ez ugyanígy igaz a ma már lassúnak számító CPU-kra, a hozzájuk tartozó alaplapra és memóriára egyaránt, szóval gyakorlatilag ezek a felhasználók vannak a várható kiadások tekintetében a legrosszabb helyzetben. A megoldás viszont közel sem annyira költséges, mint amennyire elsőre látszik. Tekintettel arra, hogy ezek a legrégebbi platformok az elmúlt évekből, így a sebességbeli előrelépés óriási lesz már a belépő szintű modelleknél is, amit ugye – mint tudjuk – az árérzékeny felhasználók miatt találtak ki. Mindhárom platform esetében két választásunk van: ha AMD pártiak vagyunk, akkor a Socket AM2/AM2+, ha Intelhez húz inkább a szívünk, akkor pedig a jó öreg LGA775. A felsorolásból ugyan kimaradt a Socket 939, az ilyen rendszerrel rendelkező felhasználók jó eséllyel még egy ideig kihúzzák a kétmagos processzoraikkal és DDR memóriáikkal, az egymagosoknak pedig szintén azt tudjuk tanácsolni, amiről most szó van.

AMD

Ha a Socket AM2/AM2+ mellett döntünk, akkor mindenképpen érdemes integrált alaplapot vennünk függetlenül attól, hogy milyen videokártyát szeretnénk majd a későbbiekben használni. Mind a 780G, mint a 790GX remek chipsetek, előbbi kb. 20, utóbbi kb. 35 ezer forintért szerezhető be alaplap gyártótól és felszereltségtől függően. A legerősebb AGP-s kártyát nehéz most megmondani (egyébként a HD3850 az), de akik ilyen régi rendszerről váltanak, azok jó eséllyel valamilyen 7600GT, X1650Pro, legfeljebb X1950Pro szintű termékekkel mozognak. Ennél a mai legmodernebb integrált megoldások természetesen lassabbak, cserébe majdnem ingyen vannak. Így ha nem jut pénz a kiszemelt VGA megvásárlására, nem szükséges egyből a nadrágszíj meghúzásával a leendő konfig megcsonkítására törekednünk (magyarán elhalaszthatjuk a VGA vásárlást a következő hónapra). Processzorok szintjén gyakorlatilag egy X2 5000-rel kényelmesen el lehet lenni, az alap 2700 MHz-es órajel viszonylag sok mindenre elég. Ha sokmagos terveink vannak, akkor viszont nem itt a helyünk, vagy legalábbis nem most, mert az első generációs Phenom processzorok elég visszafogott sebességgel rendelkeznek Inteles ellenfeleikkel szemben, ha megérkezik az utód (Phenom II), akkor természetesen visszatérünk majd a témára.

INTEL

Az Intelt pártolók – mint már említettük – az LGA775-ös foglalatot köszönthetik új rendszerük alapjaként, itt sajnos nincsenek olyan olcsó integrált megoldások, mint AMD fronton, így inkább egy olcsóbb alaplap és egy kielégítő teljesítményű videokártya beszerzését javasoljuk. (Ami egyébként szintén játszik az AMD-s verzióban is, ha a 20 ezres alaplap mellett döntünk és nem elégszünk meg az integrált VGA-val még átmenetileg sem.) Alaplapi chipsetből a P35, P43, P45 mind ajánlott kategória, ezek integrált VGA-s változatait (G35, G43, G45) nem különösebben javasol-



juk, mert megjelenítésen kívül kb. semmire nem jók. Márkák tekintetében érdemes az MSI, Asus, Gigabyte triumvirátusból válogatni. Processzor szintjén a 2009/01-es számunkban található Digitális Feltámadásban említett bármelyik alany játszik, 20 ezer forintért a Pentium Dual Core E5200, 30 ezer forintért pedig az E7300 az ajánlott vétel. Itt már van értelme meggondolni a négymagos CPU-t, hiszen az AMD Phenomokhoz képest nagyobb teljesítményt kapunk közel azonos áron (ez a leköszönő Q6600-ra érvényes csak, a többi négymagos jóval drágább). Hűtési megoldások tekintetében egész nyugodtan maradhatunk a gyári coolereknél, hangjuk elfogadhat és feladatukat ellátják – ráadásul nem jelentenek plusz költséget.

VGA

A videokártyák már szóba kerültek, de csak és kizárólag integrált formában. Tisztában kell lennünk vele, hogy az eddig birtokolt VGA-nk nagyjából melyik ma is kapható variánsnak felel meg. Ezt nem nehéz eldönteni, a Radeon X1950Pro-ig és a GeForce 7900GS-ig bezárólag minden a Radeon HD3650 alatt foglal helyet, amely már jelenleg is a kifutó szériát erősíti és bruttó 10-12 ezer forint körül kapható. Ennek értelmében az újabb és picit drágább modellekkel már jó vásárt csinálunk, főleg ha hozzávesszük, hogy processzorunk ereje is sokat fejlődik közben, így a kiegyensúlyozottsággal sem lesz baj. Akik annak idején erősebb VGA-val rendelkeztek és hajlandók most is belecsapni a középkategóriába, azok a Radeon HD4830-cal járnak a legjobban (30-35 ezer forint körül), akik jóval szerényebb keretből gazdálkodtak, azoknak pedig a Radeon HD4670 a best buy (19-22 ezer forint körül). A kártyákon található memóriák méretét teljesen felesleges nézni, 512 MB-nál nem lesz szükségünk többre (ráadásul a nagyobb modulok jellemzően lassabbak is, de legalább többet kell értük fizetni).

MEMÓRIA

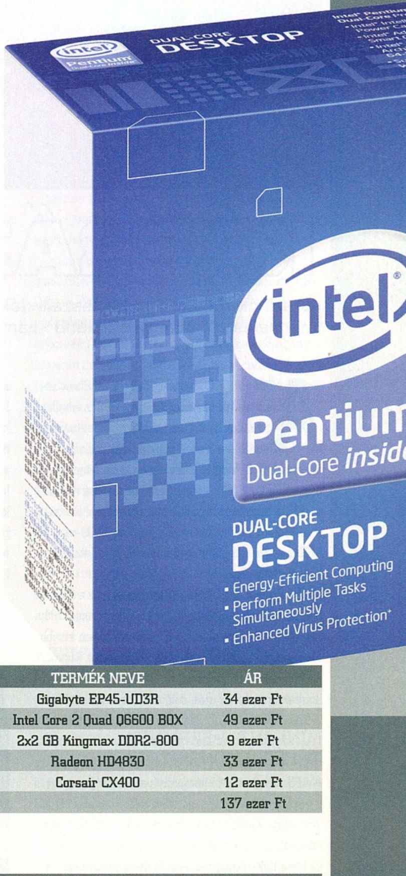
Ha régebbi platformról váltunk, akkor mindenképpen új memóriákra is szükségünk lesz, szerencsére ez nem akkora érvágás, egy minőségi 4 GB-os DDR2-800-as csomag már 9-10 ezer forintért a miénk lehet, nem is érdemes spórolni velük (2 GB-tal már szüttyögős tud lenni a Windows Vista).

TÁPEGYSÉG

Elővigyázatosságból mindenképpen vizsgáljuk át tápegységünk erejét, különösen a régi és nem túl márkás példányok esetében. A modernizálás során szükségünk lesz egy 24 tűs és egy 4 tűs (ún. kiegészítő) tápcsatlakozóra, a több éves daraboknál jellemzően utóbbi hiányzik, előbbiből is csupán egy 20 tűs verzió van (ami egyébként kompatibilis a 24-es aljzattal, csak nem olyan stabil). Így aztán ha a keret engedi, mindenképpen érdemes lecserélni őkelmét, hiszen a tápegységek a gép legfontosabb részei. Ha ezen spórolunk, könnyen a megtakarított összeg sokszorosát is elbukhatjuk egy baleset során. Ajánlott vételek még mindig a Corsair és az FSP olcsóbb tápjai (de a Chieftecekkel sem lövünk mellé).

AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN

Fentiek összefoglalalásaként készítettünk két táblázatot, ezekben az általunk vélt ideális upgrade lehetőségeket vesszük sorra, ami gyakorlatilag a cikk rövid kivonata is egyben. A táblázatokban mind AMD, mind Intel vonalon két-két lehetséges fejlesztés szerepel, az egyiknél a minél alacsonyabb ár, a másiknál pedig a nagyobb teljesítmény volt az fő szempont. Kérdéseiteket ettől függetlenül továbbra is várjuk, de reméljük, sok játékos kedvű olvasónknak segítettünk a fenti áttekintéssel.«



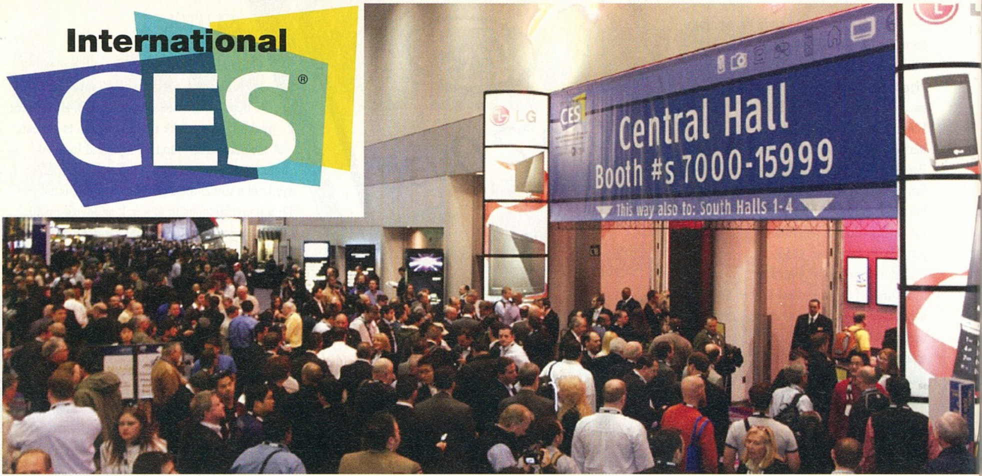
INTEL ALAPÚ KONFIGURÁCIÓK

	TERMÉK NEVE	ÁR	TERMÉK NEVE	ÁR
ALAPLAP	Gigabyte GA-EP35-DS3	24 ezer Ft	Gigabyte EP45-UD3R	34 ezer Ft
PROCESSZOR	Intel Pentium DC E5200 BOX	19 ezer Ft	Intel Core 2 Quad Q6600 BOX	49 ezer Ft
MEMÓRIA	2x2 GB Kingmax DDR2-800	9 ezer Ft	2x2 GB Kingmax DDR2-800	9 ezer Ft
VIDEOKÁRTYA	Radeon HD4670	20 ezer Ft	Radeon HD4830	33 ezer Ft
TÁPEGYSÉG	FSP ATX-400PNF	8 ezer Ft	Corsair CX400	12 ezer Ft
ÖSSZESEN		80 ezer Ft		137 ezer Ft

AMD ALAPÚ KONFIGURÁCIÓK

	TERMÉK NEVE	ÁR	TERMÉK NEVE	ÁR
ALAPLAP	Gigabyte GA-MA78GM-S2H	20 ezer Ft	Gigabyte GA-MA79GP-DS4H	38 ezer Ft
PROCESSZOR	AMD Athlon 64 X2 5000 BOX	16 ezer Ft	AMD Phenom X3 8650 BOX	23 ezer Ft
MEMÓRIA	2x2 GB Kingmax DDR2-800	9 ezer Ft	2x2 GB Kingmax DDR2-800	9 ezer Ft
VIDEOKÁRTYA	integrált / Radeon HD4670	0 / 20 ezer Ft	Radeon HD4830	33 ezer Ft
TÁPEGYSÉG	FSP ATX-400PNF	8 ezer Ft	Corsair CX400	12 ezer Ft
ÖSSZESEN		53-73 ezer Ft		115 ezer Ft

International CES



KÁPRÁZAT A KÖBÖN

Kaszinók, hihetetlen luxusszállodák, nightclubbok és dollárok: ez Las Vegas, ahol minden januárban megrendezik az egyre inkább számítástechnikai újdonságok seregszemléjévé váló CES-t.

írta» WOMBATH

A CES név a Consumer Electronics Show rövidítéséből származik, így a CES eredetileg inkább a szórakoztató elektronikai ipar kiállítása volt. Ahogy azonban a számítástechnika, az audio, a tévé és a hasonló területek összeolvadnak, úgy válik egyre hasonlóbbá a Cebit, a CES, a Computex és a többi szakkiállítás. Ha három szóban kellene összefoglalnunk a 2009-es CES-t, akkor ezt mondanánk: tévék, környezetvédelem és netbookok.

Na és a gazdasági válság? Természetesen a CES-en is érezhető volt a nem éppen rózsás gazdasági helyzet, hiszen kevesebb látogató és legfőképpen kisebb alapterületű kiállítás volt ez az eddigiekhez képest, mindazonáltal a körülbelül 2700 kiállító mégis eljött, hogy megmutassa, min dolgozott az elmúlt évben.

MINDENT A SZEMNEK: TÉVÉS ÚJDONSÁGOK

A CES esetében a fő hangsúly persze még mindig a végfelhasználók igényeit kiszolgáló eszközökön van (míg például a Cebiten elég sok a vállalati ügyfeleknek szóló szolgáltatás, üzleti ajánlat, szoftver és hasonlók). Ahogy az elmúlt évek során már hozzászokhattunk, a legnagyobb területet idén is a tévék vitték el – a képátló nő, a vastagság csökken, és egyre több képminőség-javító eljárással is találkozhattunk. Ezek között előkelő helyen állt most a képfrissítési frekvencia növelése, ez jelenleg 480 Hz-nél tart – legalábbis ezzel az értékkel dicsekedhet az LG prototípusa, amely a 240 Hz-es LH95-nek a továbbfejlesztésével született. 240 Hz-es frissítésű modelleket viszont már mindenki bemutatott – az LG mellett a Samsung, a Sony és a Toshiba is. A képminőség további javulását hozhatja a LED-es háttérvilágítás, amely szintén egyre jobban terjed, az előbb említett cégek standjain kivétel nélkül találkozhattunk az ilyen technológiát használó tévékkel. Igazi képminőség-javulást egyébként azoktól a modellektől várhatunk, ahol a LED-ek az LCD panel mögött helyezkednek el, nem pedig az éleken elhelyezve világítják át a panelt.

Az LCD nagy konkurense a plazma, amelynek már többször is halálhírét keltették – a CES-t elnézve azonban nem tűnik úgy, hogy ez a közeljövőben is várható lenne. Az ilyen panelekre építő három nagy cég (Panasonic, LG és Samsung) mind-mind mutatott be új modelleket, és elsősorban a Panasonic még ki is bővítette ezt a kínálatát. A cég nemrég helyezte üzembe ötös számú plazmakijelzőket gyártó üzemét, így mindenképpen érdekelt a plazmatévék eladásában. Mivel az LCD-kkel összehasonlítva a legnagyobb hátrányt a nagy energiafogyasztás jelenti, ennek mérséklése a Panasonic legfontosabb feladatai közé tartozik: az S1-es szériában használt új NEO PDP panel például állításuk szerint nemcsak nagyobb kontrasztot és szebb feketét ígér, de az előző generációhoz képest csak feleannyi energiát igényel. Az idei új modelleknél kicsit távolabb tekintve a nagy újdonságot a 3D-s képmegjelenítés és az internetes tévék jelenthetik. Az LG például bemutatott több, az USA-ban már tavasszal elérhető televíziót, amelyek képesek az ottani Netflix nevű szolgáltató által interneten keresztül sugárzott műsorait venni – de valószínűleg később akár a Youtube-ra is csatlakozhatunk velük, hasonlóan a szintén LG-termék Blu-ray lejátszóhoz. De ne higgyük, hogy az LG az egyetlen úttörő: a Samsung, a Panasonic és a Sony is mutatott be net-képes tévéket, és többen hoztak DLNA-kompatibilis készülékeket is. Ez utóbbi lehetővé teszi azt, hogy otthoni hálózatunkon keresztül saját magunk „sugározzunk" műsort a tévére, akár úgy, hogy asztali gépünkön tárolt MKV fájlokból készítjük az esti mozit. Egyre közelebbinek tűnik

»EGY CSOKOR ÉRDEKESSÉG«

» Több díjat is elnyert a hamvaiból főnixként feltámadó Palm Pre nevű okostelefon, amely érintőképernyős, rendes QWERTY billentyűzete van, és nagyon jól is néz ki. (www.palm.com)
» Régóta próbálkozik a Sony visszaszerezni a walkmanes időkben szerzett hírnevét: most éppen az NWZ-X1000-et indítja harcba. A 3"-es érintőképernyővel vezérelhető eszközbe WiFi adapter is került. (www.sony.hu)
» Egyre népszerűbbek a NAS-ok – nos, a Pogopluggal gyakorlatilag bármilyen USB-s háttértárat NAS-sá változtathatunk. (www.pogoplug.com).
» Még gyorsabb 802.11n-es hálózatot építhetünk ki a D-Link N 450-es routerrel, amely a megszokott 300 helyett 450 Mbps-ra képes (www.dlink.hu)

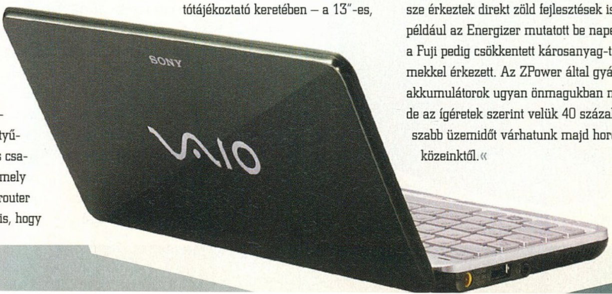
a valódi térhatású filmek kora is, annyira, hogy a Panasonic egyenesen szabványosítani szeretné a 3D-s HDTV-t. Ennek előmozdítására egyébként a cég elhozta a tavaly októberben a CEATEC-en bemutatott rendszerét, amely egy 103"-es plazmából és egy Blu-Ray lejátszóból áll, a 3D élvezetéhez pedig speciális szemüvegre van szükség. És ha már 3D: az NVIDIA 3D Vision rendszere is bemutatkozott, amely LCD-s szemüveg segítségével és legalább 120 Hz-es képfrissítésre képes monitorral elvileg bármilyen 3D-s játékot térbelivé tud varázsolni. Az ötlet jó, de nem különösebben új: ha valaki emlékszik az ASUS Ultra Deluxe szériás VGA kártyáira, azok már a TNT2-es időkben is tudtak effélét, még szemüveg is járt melléjük .

ATOMOT MINDENKINEK

A számítógépek piacán tavaly taroltak a netbookok – a CES-en pedig rengetegen próbálkoztak netbookokkal, vagy legalábbis hasonló gépekkel. Először is itt az ASUS, amely az eredeti Eee PC-t piacra dobta, most pedig minden létező eszközre ráaggatja már az Eee elnevezést, csak legyen valami köze a netbookokhoz. Ilyen például a netbook-alkatrészekből épített asztali konfiguráció, a nettop, amelyből rögtön háromfélét is megnézhettünk: az Eee Box egy apró dobozka, amelyet ha kell, akár lapos tévénk hátára is rögzíthetünk (a szabványos VESA állvány-helyre), de jár hozzá egy pofás kis talp is. Van benne merevlemez, Atom processzor és dedikált videokártya, és ami a legjobb, már itthon is elérhető – remekül megfelel például néma és energiatakarékos asztali gépnek. Ugyanilyen kiépítésű, ám egy 15,6"-es érintőképernyőbe telepítették az Eee Top-ot, a harmadik, egyelőre még csak prototípus Eee-„Commodore-t", amely igazából egy billentyűzetbe épített Eee PC, amely billentyűzeten kis kijelző is található. Az Atomos csapatba tartozik a D200 nevű eszköz is, amely egy személyben nettop, NAS, wireless router Ha már ASUS: a cégnél szó esett arról is, hogy a Linux-Windows kettős után elgondolkoznak az Androidon is, mint lehetséges netbookos operációs rendszer.

A nagy konkurens MSI is megújította a Windet, és bemutatta a hibrid tárolós változatot (amelyben SSD és HDD is van). Sokkal érdekesebb volt azonban az az X320-as netbook, ami egy olcsó MacBook Air konkurrens: 13,4 hüvelykes kijelző, 1,3 kg-os tömeg és 3 darab USB port jellemzi. A cég az áprilisban megjelenő, Atom processzoros gép árát 700 és 900 dollár közé ígéri, ami ha nem is szuperolcsó, de a hasonló kinézetű MacBook Air, Lenovo X310 és Voodoo Envy mellett még mindig nagyon barátinak mondható. Az MSI egyébként az ASUS-hoz hasonlóan szintén bemutatott pár kijelzővel egybeépített Nettop-ot, amelyek a NetOn széria tagjai – ezek 16, 19 vagy 22"-es verziókban kaphatóak, és például az AE1901-esben már a két magos Atom dolgozik, kijelzője 16:9-es képarányú és érintésérzékeny. Játékra persze ezek a gépek gyengék lesznek, az új GT notebookszéria viszont nem – a GT727-es csúcsmodelben például az 1920x1200 pixeles 17"-es kijelzőt Mobility Radeon 4850-es hajtja meg, processzora pedig az Intel aktuális csúcsmodelljei közül kerül ki, így ezzel a masinával nyugodtan elindulhatunk LAN-ozni is.

Visszakanyarodva a netbookokhoz, a Dell is bemutatott pár érdekességet – például a Mini 10-et, amely egy 10"-es, 720p-s kijelzővel felszerelt netbook, Z530-as Atom processzorral. A tudáslista egyébként elég szépnek tűnt, volt benne 3G-s modem, GPS és multitouch-os tapipad is, kérdés persze, hogy mi kerül majd ezekből a végleges változatokba, a piacra kerülés időpontjáról ugyanis még nem nyilatkoztak. A Dell másik érdekessége az Adamo volt, amelyet éppen csak felmutattak a sajtótájékoztató keretében – a 13"-es, ultravékony gépről sokat nem tudhattunk meg (elvileg első félévben kerül a boltokba), de az biztos, hogy nem lesz sem olcsó sem lassú. A hype növeléséhez egyébként az Adamonak még saját weboldalt is csináltak (www.adamobydell.com), de sajnos egyelőre ettől sem lehetünk okosabbak.



Viszonylag nagy érdeklődés övezte a Sony Vaio P szériás netbookját – vagyis inkább Lifestyle-noteszgépét, a Sony ugyanis mindent megtesz azért, hogy a P ne netbookként legyen kezelve. Szerencsére ez nem merül ki abban, hogy drágán adják (900 dollártól indulnak az árak): az 1,6 GHz-es Atom processzoros gép még az átlagos netbookoknál is kisebb, 8"-es, ám 1600x768(!) pixel felbontású kijelzőt kapott. A különlegesen keskeny képarány elvileg lehetővé teszi, hogy például a weboldalakat oldalirányú görgetés nélkül is megnézhesük (már ha nem folyik ki a szemünk az apró betűktől). A viszonylag széles kivitel miatt egyébként a billentyűzet is egész ergonomikus, a magas árért cserébe pedig Vaio-szerűen igényes kidolgozást és formatervet kapunk. A Vaio P 128 MB-os SSD-vel és merevlemezzel is kapható, és ugyan Vista Home fut rajta (ami az Atom teljesítményének fényében nem tűnik a legjobb választásnak), de sony-s szokás szerint a cég saját XMB nevű „InstantOn-szerű" szoftvere is felkerült rá, így az alapfunkciókhoz nem kell megvárnunk a teljes Vista betöltődését.

KÖRNYEZETVÉDŐ SZÁMÍTÁSTECHNIKA

A világválság mellett a környezetvédelem foglalkoztatja most leginkább a cégeket – a CES-en például külön részt is szenteltek ennek. Természetesen a netbookok és nettopok esetében senki sem felejtette el megemlíteni, hogy ezek kevesebbet fogyasztanak nagyobb teljesítményű versenytársaiknál, de persze érkeztek direkt zöld fejlesztések is. Elemfronton például az Energizer mutatott be napelemes töltőt, a Fuji pedig csökkentett károsanyag-tartalmú elemekkel érkezett. Az ZPower által gyártott ezüst-cink akkumulátorok ugyan önmagukban nem zöldek, de az ígéretek szerint velük 40 százalékkal hosszabb üzemidőt várhatunk majd hordozható eszközeinktől.«

írta» WOMBATH

MSI GX620X-063HU

Értékelés: 8,3
Info: www.msi.eu/hu
Ár: 270 000 Ft

Az MSI egyre komolyabban igyekszik márkaimidzsét „játékos-márkává" formázni, ezért folyamatosan bővíti a játékosoknak szánt „G" notebook-családját is. A GX620X valahol a középmezőnyben helyezkedik el, ami azt jelenti, hogy még árban is megfizethető marad, ugyanakkor ha nem is csúcsbeállításokkal, de minden fontosabb játékot használhatunk rajta.

Az általunk tesztelt 063HU nevű változatban Core 2 Duo P8400-as processzor, 4 GB DDR2-es memória és 320 GB-os merevlemez volt, az Intel PM45-ös lapkakészletével kiegészítve. A grafikus alrendszer legfontosabb két alkatrésze a saját 512 MB DDR3 VRAM-mal rendelkező GeForce 9600M GT grafikus adapter, és a 15,4 hüvelykes, 1680x1050 pixeles kijelző – ez utóbbi „természetesen" tükröződő bevonattal, amely a kontrasztnak és a színeknek kifejezetten jót tett. Montevina platformos gépről lévén szó a 802.11n-es csatoló magától értetődő, a kétrétegű DVD író/olvasó sem különleges ma már. A csatlakozók esetében sajnos volna még mit fejleszteni, USB-ből például összesen három került a gépre (pedig bőven elférne még pár), ebből az egyiket ráadásul az eSATA porttal kombinálták, külső eszközök irányába tehát korlátozott a kapcsolat. A gép hátán örömmel fedeztük fel, hogy a multimédiás képességekre figyelve legalább HDMI kimenet került rá (a D-Sub mellé).

Az MSI játékos noteszgépeinek egyik különlegessége a régi Turbo gomb visszahozása – ezzel a processzort hajthatjuk túl, ha gépünk hálózatról működik (kikapcsolva 3DMark Vantage alatt 1699, bekapcsolva 1729 pontot mértünk, ami elhanyagolható gyorsulás, mutatva, hogy a szűk keresztmetszet a 9600M GT). Maga a „gomb" és a különböző energiatakarékossági üzemmódok között váltó Eco gomb is a billentyűzet felett elhelyezett érintőpanelen található, ahol még a multimédiás vezérlőpontokat és például a vezetékmentes csatolót vezérlő kapcsolót is találjuk. Külsőre a GX620X tipikus játékgép: szálhúzott alumínium és sötétpiros műanyag betétek váltják egymást, billentyűzete pedig külön numerikus gombokat és nyilakkal megjelölt WASD billentyűket is tartalmaz. Dobozában a noteszgép mellett egy Logitech-szerű, súlyozható optikai egér található (1600 dpi-s, 500 Hz-es), de kapunk egy profi kivitelű méretes hátizsákot is.«

SOULAR JAMES NAPELEMES HÁTIZSÁK

Értékelés: 8,7
Info: www.soular.de
Ár: 32 615 Ft

Olajválság, leszakadt villanyvezetékek, dráguló energia: jobbkor nem is érkezhetett volna a Soular német cég napelemmel felturbózott hátizsákja. A James névre keresztelt táska hátsó felét egy méretes napelem foglalja el, ami egy miniUSB csatlakozóval kapcsolódik az első részbe rejtett Li-ion akkumulátorhoz. Az akku kimenete szabványos USB csatlakozó, és elektronikai paraméterei is megfelelnek ennek: 5,5 Volt, 600 mAh. A kapacitása 2100 mAh, amit a 2,4 Watt teljesítmény leadására képes napelem egy szép napos délelőtt-délután alatt képes feltölteni teljesen (kb. 10-12 óra). A hátizsák könnyű, de strapabíró és jó minőségű, az ergonómiailag megfelelő pántokkal és párnákkal akár megpakolva, hoszszabb távon is kényelmes viselet, amit – köszönhetően a milliónyi apró tárolórekesznek – jól meg is tudunk pakolni. A két nagyobb részre osztott táska hátsó felében egy párnázott notebookrekesz is található, ám sajnos a napelem nem elég erős ahhoz, hogy akár egy netbookot ellásson energiával. Az első tárolóba, az akkumulátor mellé rengeteg csatlakozót és egy állítható hosszúságú hosszabbítót is elrejtettek. A cserélhető csatlakozók közt miniUSB-t, mindenféle telefon átalakítót (Nokia, Sony-Ericsson, Samsung, LG és Motorola) megtaláltunk. Esős, sötét napokra és éjjelekre is gondoltak a készítők, ezért egy hálózati adaptert is mellékeltek. Ezzel este feltölthetjük az akkumulátort, hogy napközben akár megháromszorozzuk iPodunk vagy telefonunk üzemidejét. Maximálisan meg voltunk elégedve a kissé borsos árú Soular hátizsákkal, az alulra rejtett esővédő csuklyának külön örültünk, csupán az iPod és a kézikonzol (NDS, PSP) átalakítókat hiányoltuk – ezekhez a saját kábeleiket kell használnunk. Jamesszel a hátunkon már nem fog ki rajtunk semmiféle áramszünet vagy hosszabb kirándulás: bátran nekivághatunk hosszú túráknak, repülőutaknak, az akkumulátorgondjaink, ha nem is szűnnek meg, de akár menet közben orvosolhatóak lesznek.«

Értékelés: **9,5**
Info: **microsoft.hu**
Ár: **21 000 Ft**

MICROSOFT LIFECAM SHOW

írta» BATE

Manapság, mikor az internet olyan természetes, mint az, hogy víz folyik a csapból, háromból két embernek biztos van webkamerája is. Az MSN és a Skype (csak hogy a millió másik netes programról ne is beszéljünk) a mindennapok része, és ha már kapcsolatba lépünk az ismerőseinkkel, akkor miért ne tennénk ezt egy élő videóvonal segítségével? Kérdés azonban, hogy milyen szerkezet áll a rendelkezésünkre. A régebbi, olcsó webkamerák ugyanis a mai elvárásokhoz mérten már eléggé megkérdőjelezhető képminőséget nyújtanak. Ha pedig egy ilyen szerkezettel rendelkezünk, akkor érdemes elgondolkodni azon, hogy milyen irányba fejlesszük ezen hardverünket. Napjainkban a kínálat olyannyira bőséges, hogy ember legyen a talpán, aki egy boltba betévedve képes pár perc alatt dönteni a friss masinát illetően. Ebben szeretnénk most nektek segíteni, hiszen az elmúlt hetekben alkalmunk volt tesztelni a Microsoft Lifecam Show névre hallgató ketyeréjét, ami azon túl, hogy formáját tekintve igazán kecses darab, minden – a kamerákkal szemben kívánatos – igényünket kielégítette. Hiába aprócska darab (nincs 5 centi), a 2 megapixeles High Definiton lencsének köszönhetően még egy állólámpa fénye mellett is tűéles képet kapunk. A beépített mikrofon zajszűrővel rendelkezik és szinte tökéletes minőségben továbbítja a szavainkat. A kamera, felépítésének köszönhetően egyaránt alkalmas asztali gépekhez (ekkor egy apró állványra illeszthetjük) és notebookokhoz (ebben az esetben egy kis csiptetővel helyezhetjük a monitor tetejére). A képen a lencse alatt nem a mikrofont láthatjátok, hanem egy apró mágnest (mindkét oldalon találhatunk egy ilyet), ami rendkívül praktikus dolog, ugyanis ezzel tudjuk rögzíteni a kameránkat a csomagban található kis állványhoz vagy a szintén mellékelt csipetőhöz. Ha tehát a vásárlás jár a fejetekben és hajlandóak vagytok egy kicsit többet rááldozni erre a vizuális eszközre, akkor a Lifecam Show a tökéletes vétel, hiszen mind a tulajdonságait, mind a kialakítást illetően abszolút megéri az árát. «

MICROSOFT EXPLORER MOUSE

írta» BATE

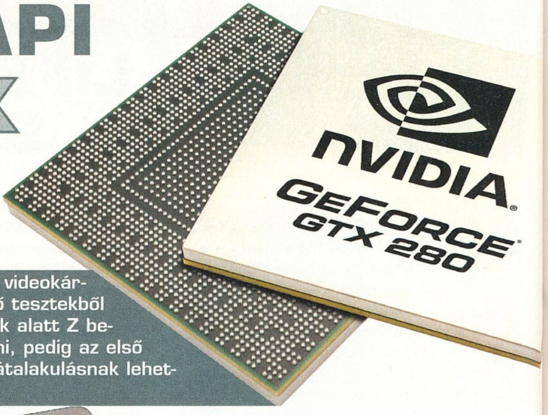
Értékelés: **9,0**
Info: **microsoft.hu**
Ár: **15 900**

Az egér: a legtöbb felhasználó számára nem más, csak egy szimpla beviteli eszköz, amiből általában a legolcsóbb is bőven megfelelő, és nem is nagyon áldozunk rá, hogyha az aktuális darabunk tönkremegy. Rendben is van ez így, ám vannak olyan területek az életben, ahol bizony szükség van olyan eszközökre, amelyek precízek és ergonómikusak is egyben, hiszen nagyon sok minden múlik a használatukon, az érzékenységükön, a pontosságukon. Ha magunk is egy ilyen területen dolgozunk, vagy csak szeretjük, ha a stratégiai játékok során az egéren semmi nem múlik, akkor érdemes odafigyelni a Microsoft BlueTrack technológiával felszerelt Explorer egerére. Egyrészt erre a kütyüre már ránézni is jó, arról nem is beszélve, hogy megfogván teljesen a tenyerünkbe simul, öröm dolgozni vele. A ráhelyezett öt gomb tökéletesen kézre áll, a görgő hangtalanul, puhán siklik az ujjaink alatt, és a BlueTrack rendszernek (ami az új kék lézernek köszönhetően szinte minden felületet „beolvas") és a 2,4 GHz-es vezetéknélküli kapcsolatnak hála minden mozdulatunkat azonnal lekezeli, a pontosság pedig olyan durva (jó értelemben), hogy a használat kezdetekor meg is kell szokni a már-már félelmetes érzékenységet. Mint írtuk, a külsőre nem lehet panasz, a kék fénnyel megtámogatott fémes kivitel igen elegáns, és emellé még rendkívül praktikus rendszert is kapunk, ugyanis maga az egér egy (előre csomagolt) tölthető akkumulátorról megy, és azt bármikor megkínálhatjuk egy kis plusz energiával, csak rá kell helyeznünk a kis szerkezetet az apró dokkjára. Ha már fogy a nafta, azt egy szerény piros lámpa jelzi az egér tetején, így nem érhet készületlenül, ha ne adj' isten végérvényesen lemerül az akku. Ha tehát új egérre van szükségünk, akkor érdemes elgondolkodni ezen a darabon, ugyanis szinte száz szazék, hogy elégedettek leszünk vele, még a böngészés is egyszerűbbnek, sőt, már-már elegánsnak tűnik vele. Azt pedig mondanunk sem kell, hogy akik szeretik a kissé exkluzív, szépen kivitelezett darabokat, akkor ennél keresve sem találhatnának jobbat.

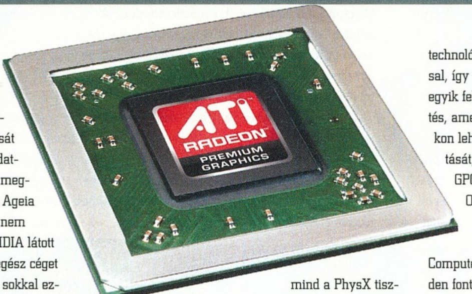
HÉTKÖZNAPI HARCOSOK

Ne hagyd lazsálni a GPU-t!

írta» HORVÁTH PATRIK

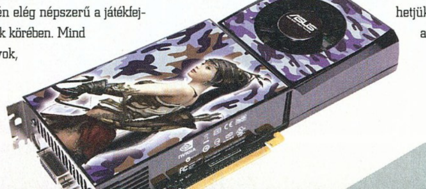


Sokan nem is gondolnánk, hogy a mai modern videokártyák milyen teljesítménnyel bírnak. A különböző tesztekből legfeljebb annyit tudunk meg, hogy X és Y játék alatt Z beállítással milyen sebességet képesek produkálni, pedig az első DirectX10-es VGA óta komoly architektúrális átalakulásnak lehettünk szemtanúi.



De mire is lehetne használni egy VGA kapacitását és mekkora is ez valójában? Az NVIDIA még két évvel ezelőtt, a 8800GTX piacra dobását követően kezdte el behozni a köztudatba a fizikai számítások VGA alapú megvalósításának ötletét. Akkoriban az Ageia már próbálkozott a PhysX-szel, de nem voltak túl sikeresek, viszont az NVIDIA látott bennük fantáziát, így fogták és az egész céget megvették szőröstül-bőröstül. Nem sokkal ezután megérkezett az első olyan meghajtóprogram, amelyben már benne volt az Ageia felvásárlásával nyert PhysX technológia gyorsítása, ám itt meg kell állnunk egy kis kitérő erejéig.

A PhysX kétféle módon létezett-létezik. Az egyik licencelési formában a felhasznált kódot csak a processzor tudta futtatni, míg a másikat (amely speciális ún. Novodex API kiterjesztéseket is tartalmazott) már az Ageia által készített fizikai gyorsítókártya is támogatta, ezáltal levéve a terhet a CPU válláról (amennyiben rendelkeztünk a kérdéses kártyával). Aki eddig csak CPU-n használható licenccel rendelkezett, az ingyen és bérmentve megújíthatta azt teljeskörűre, hiszen már az NVIDIA általi felvásárlás előtt ingyenessé tette az Ageia a teljes licenszelést, csak hogy terjedjen a technológia. Fontos kiemelni, hogy az NVIDA új generációs videokártyái csak azokat a kódokat tudják futtatni, amelyeket a teljes licensz birtokában írtak meg. Természetesen nem csak az NVIDIA (és előtte az Ageia) kínál fizikai gyorsításra képes technológiát, hanem az Intel-féle Havok is, amely szintén elég népszerű a játékfejlesztők körében. Mind a Havok, mind a PhysX tiszteletét teszi a most kapható konzolokon (Xbox 360 ill. Playstation 3) is, nagyjából azonos arányban használják ki őket, míg PC-n érthető módon a PhysX jobban elterjedt. Alapvető probléma azonban az AMD jelenlegi hozzáállása a dolgokhoz, hiszen velük nem tudott megegyezni az NVIDIA, tehát a Radeonok nem képesek a PhysX kódok gyorsítására.



CUDA ÉS STREAM SDK...

... avagy mi fán terem a GPGPU (General Processing GPU – általános célú felhasználásra alkalmas grafikus mag)? A nagymértékben párhuzamosítható feladatok sokkal gyorsabban elvégezhetők a modern grafikus processzorokkal, mint a számítógép központi egységével (CPU), ezért mind az NVIDIA, mind az AMD biztosít a fejlesztők számára egy saját programozási környezetet, ahol ezeket az alkalmazásokat elkészíthetik, majd futtathatják a megfelelő hardvereken. Ilyen programok lehetnek különböző tudományos számítások, kutatások, orvostudományhoz köthető eljárások, de ugyanúgy ide köthetjük a fizika számolását és a videókonvertálást is. A probléma itt is inkább a programozás résszel van, hiszen megint két technológia, két API az, amely versenyez egymással, így a támogatást egyszerre csak a felhasználók egyik fele élvezheti. Éppen ezért elindult két fejlesztés, amely mind az NVIDIA, mind az AMD kártyákon lehetővé tenné ugyanannak a kódnak a futtatását, úgy is mondhatjuk, hogy két univerzális GPGPU API van kibontakozóban. Az egyik az OpenCL, amit az Apple kezdett behozni a köztudatba, hogy az majd nekünk jó lesz, a másik a Microsoft DX11-ben debütáló Compute Shader. Míg az OpenCL várhatóan minden fontosabb operációs rendszeren elérhető lesz, addig a Compute Shader a DirectX miatt kizárólag Windows-on futtatható kódot fog eredményezni, ami nem túl jó előjel a siker szempontjából. Az általános célú alkalmazások közül egyet említenénk meg, amelyet valószínűleg mindenki ismer, ez pedig a Folding@home, amely főleg a Playstation 3 felhasználók körében népszerű, hiszen a konzolba építve érkezik a program, ami ráadásul képes a Cell processzornak minden porcikáját maximálisan kihasználni. A fehérjék életét kutató alkalmazás azóta megjelent PC-re is, de ami a legfontosabb, hogy lassan egy éve már képes kihasználni a videokártyákban rejlő erőtartalékokat is. Ezen a fronton az AMD Radeonjai jelentős előnnyel bírnak a GeForce-okhoz képest.

A GPU-k alternatív felhasználása tehát egyre szélesebb körben terjed, ma már nem csupán 3D-s gyorsító eszközként tartják azokat számon. Nem véletlen, hogy jövőre mindkét CPU gyártónak lesz olyan processzora, amely beépített grafikus magot fog tartalmazni. A DirectX 11 2010 elejére tehető megjelenése vélhetően az utolsó állomása lesz a Direct3D-nek, hiszen a korábban csak DX Next-ként futó API lényegében bezárja a fejleszthetőség kapuját és egy egészen új korszak kezdődhet el a 2012 környékére esedékes következő generációs konzolokkal és a GPGPU megközelítéssel.«

TÁMAD AZ AMD!

Érkezik a Socket AM3

írta» HORVÁTH PATRIK

Bár az AMD nagyon sikeresnek mondhatja magát a videokártyák piacán, sajnos a processzorokról már nem mondható el ugyanez. Lényegében minden kategóriában föléjük kerekedett az Intel, ráadásul a Core i7 család elindításával a régebbi modellek ára is csökken majd.

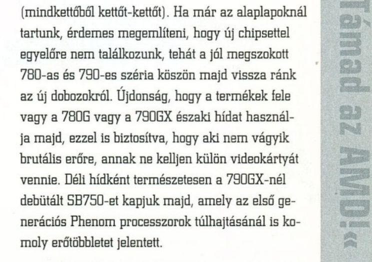
A zöldek viszont nem törődtek bele a helyzetbe, hanem teljesen új stratégiával vágtak neki az idei évnek, megérkezett az első Phenom II-es CPU, és pár héten belül útjára indulnak a Socket AM3-mas deszkák is. Az első generációs Phenom processzorok nem voltak túl sikeresek, bár itthon is fogyott belőlük azért szép számmal, de nagy átlagban el lehet mondani, hogy a Core 2 Duo-k és Core 2 Quad-ok azonos árban jobb vételnek számítottak. Idén januárban viszont piacra került az utód, amely immáron 45 nm-es gyártástechnológiával készül, így több tranzisztor maradt a cache memóriáknak, amelyből a harmadik szintű (L3) ennek következtében 2-ről 6 MB-ra hízott. Fontos megemlíteni, hogy az X4 920 és az X4 940 Black Edition processzorok mindegyike Socket AM2+ tokozásban (tehát 940 lábbal) érkezik, így a Socket AM3 foglalathoz kapcsolódó újításokról gyakorlatilag lemaradnak. Miért is? A Socket AM3 lényegében 938 darab érzékelőből áll, tehát fizikailag képtelenség lesz belepasszírozni egy AM2-es vagy AM2+os CPU-t. Innentől kezdve megkérdőjeleződik a jelenleg kapható Phenom II-ők létjogosultsága, hiszen ugyanúgy zsákutcának tekinthető, mint az eddig forgalomban lévő processzorok mindegyike.

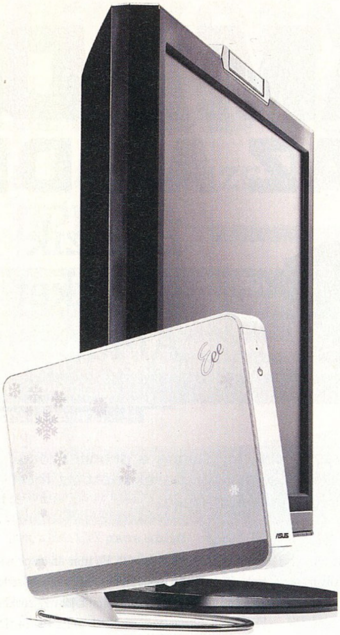
Amik sokkal inkább fontosak, azok a hónap végén debütáló AM3-mas tokozású változatok, hiszen ezek nemcsak DDR2, hanem DDR3 memóriákat is tudnak majd kezelni (egyszerre csak az egyik fajtát), így kompatibilisek maradnak az eddig megvásárolt AM2-es ill. AM2+os deszkákkal (amennyiben a gyártó ezt hajlandó BIOS frissítéssel is megtámogatni). A Jetway viszont gondolt azokra a felhasználókra is, akik új alaplapot és processzort vesznek, viszont olcsó memóriáikat nem akarják lecserélni, így piacra kerül majd egy olyan termék is, ami ugyan Socket AM3-mas alaplap lesz, ennek ellenére DDR2 és DDR3 foglalatot is tartalmaz majd (mindkettőből kettőt-kettőt). Ha már az alaplapoknál tartunk, érdemes megemlíteni, hogy új chipsettel egyelőre nem találkozunk, tehát a jól megszokott 780-as és 790-es széria köszön majd vissza ránk az új dobozokról. Újdonság, hogy a termékek fele vagy a 780G vagy a 790GX északi hídat használja majd, ezzel is biztosítva, hogy aki nem vágyik brutális erőre, annak ne kelljen külön videokártyát vennie. Déli hídként természetesen a 790GX-nél debütált SB750-et kapjuk majd, amely az első generációs Phenom processzorok túlhajtásánál is komoly erőtöbbletet jelentett.

»Támad az AMD!«

Következő számunkban – ha minden a terv szerint megy – részletesebben beszámolunk majd az új foglalatról, a hozzá kapcsolódó változásokról, és alaposan leteszteljük a Phenom II-t. Előzetesen annyi sejthető az AMD új termékskálájáról, hogy a sok költségcsökkentő tényezőnek köszönhetően itthon kezdetben biztosan népszerűbb lesz az Intel Nehalem platformjánál.«

Modell	Órajel	Magok száma	Tipikus fogyasztás	L3 cache	Foglalat
Phenom II X4 990	3.5 GHz	4	125 W	6 MB	Socket AM3
Phenom II X4 980	3.4 GHz	4	125 W	6 MB	Socket AM3
Phenom II X4 970	3.3 GHz	4	125 W	6 MB	Socket AM3
Phenom II X4 960	3.2 GHz	4	125 W	6 MB	Socket AM3
Phenom II X4 950	3.1 GHz	4	125 W	6 MB	Socket AM3
Phenom II X4 945	3.0 GHz	4	125 W	6 MB	Socket AM3
Phenom II X4 940	3.0 GHz	4	125 W	6 MB	Socket AM2+
Phenom II X4 925	2.8 GHz	4	95 W	6 MB	Socket AM3
Phenom II X4 920	2.8 GHz	4	125 W	6 MB	Socket AM2+
Phenom II X4 910	2.6 GHz	4	95 W	6 MB	Socket AM3
Phenom II X4 810	2.6 GHz	4	95 W	4 MB	Socket AM3
Phenom II X4 805	2.5 GHz	4	95 W	4 MB	Socket AM3
Phenom II X3 720	2.8 GHz	3	95 W	6 MB	Socket AM3
Phenom II X3 710	2.6 GHz	3	95 W	6 MB	Socket AM3





KICSI A BORS, DE KIVÉTELESEN NEM ANNYIRA ERŐS

ASUS EEE Box B202

Múltkori tesztünk után tovább kutattunk az alacsony fogyasztású PC-k hazai piacán, és találtunk egy meglehetősen impresszívnek ígérkező alternatívát. Az Asus Eee Box szinte mindent tud, amit az MSI NetTop 270, viszont negyedakkora helyet foglal és monitorok hátuljára is felszerelhető (VESA 100-as szabvány szerint).

írta» Horváth Patrik

Az apró készüléket négy színben vásárolhatjuk meg – elvileg. Itthon ugyanis mindössze a fehér változatot lehet kapni, ráadásul már a feketének is felára van, még szerencse, hogy sosincs belőle raktáron.

A rendszer alapját ugyanaz az Intel Atom N270 és a hozzá tartozó Intel i945GSE chipset képezi, amely az MSI barebone-jában dolgozik. Sebessége a mindennapos irodai használathoz (e-mailek olvasása, böngészés, táblázatkezelés, szövegszerkesztés, zenehallgatás, MSN és társai) pont elegendő, sajnos a nagyfelbontású videókkal továbbra sem tud mit kezdeni. A Quick Time videók 720x480-as PAL felbontásig zökkenőmentesek, de a HD Ready (1280x720) mozgóanyag már kifogott az 1600 MHz-es processzoron. Sajnos hasonló tapasztalataink voltak a magasabb bitrate-es .mkv fájlokkal is, itt is nehézségekbe ütköztünk. A honlapokon elhelyezett flash animációk ezzel szemben többnyire jó sebességgel futottak, egyedül görgetésnél tudták néha-néha megakasztani a gépet.

A csomagolás egyébként első osztályú, az előtelepített Windows XP Home SP3 mellé megkapjuk a szintén gépen lévő Microsoft Works 9.0 irodai csomagot is (bár újratelepíteni csak külső CD/DVD olvasóval tudjuk). Az Eee Box is pici tápegységet kapott, ami annak köszönhető, hogy notebook alkatrészekből épül fel. Sajnos bővíteni nem igazán lehet házilag, hiszen az egyetlen helyen, ahol ki lehetne nyitni (és amiről a kézikönyv egy betűt sem ír), egy hologramos matrica áll, aminek a feltépése garanciavesztést von maga után. Ha nem akarjuk csak úgy letenni vagy lefektetni az asztalra a gépet, akkor a mellékelt talp segítségével élére is állíthatjuk (ahogy a képeken látható). Az USB csatlakozókkal könnyedén bajba kerülhetünk, hiszen hátul kettő darabot találunk, amelyet elvisz az egér és a billentyűzet (PS/2 portok nincsenek), így a többi eszköznek bizony már nem marad hely. Elöl ugyan van még két port, de ide inkább pendrive-ot szoktak tenni és különben is fucsán nézne ki egy gép elejére dugott nyomtató (ezalól kivételt képez az az eset, ha az Eee Box-ot egy TFT hátuljára szereljük fel, ilyenkor gyakorlatilag esztétikailag semmit nem vesztünk).

Jó hír, hogy végre van digitális videokimenet, akik pedig még mindig analóg csatlakozóval rendelkeznek ne aggódjanak, a DVI->D-Sub átalakítót megtalálják a csomagban. A vezeték nélküli hálózat a 802.11n szabványt is támogatja, de az otthoni internetezéshez ez úgyis mindegy (helyi hálózatos másolgatáshoz pedig amúgy is a vezetékes megoldás ajánlott). Ha gyenge lenne a jel vagy messze vagyunk a routertől, akkor az opcionális antennát is felhasználhatjuk (az MSI Nettopnál ez alapból csatalkoztatva van). Éjszakai zenebonához megtaláljuk a fejhallgató bemenetet, fotók válogatásához pedig ezúttal is van memóriakártyaolvasó (SD/MMC/Memory Stick támogatással). Mindkettő a gép elején foglal helyet a lenyitható panel mögött. A próbaidőszak során a pici Eee Box teljesen némán tűrte a kiképzést, a processzor és az alalap hőmérséklete 45-57 fok között alakult terheléstől függően, ami teljesen jó értéknek számít. A rendszer egész fürge volt a notebook merevlemez ellenére is. Ha csak internetezni szeretnénk egy kicsit, akkor választhatjuk az Express Gate megoldást is, amely egy kis méretű flash memórián tárolt GNA Linuxot indít el, ami rögtön a gép bekapcsolása után munkára fogható.«

»ASUS EEE BOX B202 ADATLAP«

Processzor: Intel Atom N270 (1600 MHz, HyperThreading)
Memória: 2x512 MB SiS DDR2-667 CL5
Videokártya: Intel GMA950
Merevlemez: Seagate ST9160310AS 160 GB SATA2 8 MB cache 5400 rpm
DVD-író: nincs
Hangkártya: Realtek HD Audio ALC888
Vezeték nélküli hálózat: WLAN card 802.11n
Vezetékes hálózat: Realtek Gigabit Ethernet
Egyéb: memóriakártya-olvasó, talp, TFT-re szerelés lehetősége
Méretek (ma x szé x mé): 178 x 223 x 26 mm

VISTA-FELEJTŐ: ITT A WINDOWS 7

Itt az új XP?

A Vista jött és bukott, aztán nagy nehezen talpra állt, de az XP helyét soha nem veszi át. Most azonban megérkezett az újabb trónkövetelő, a Windows 7. Megnéztük, mit hoz az „új XP", és miért érdemes feltelepíteni DVD-mellékletünkről a Béta 1-es kiadást.

írta» MARTINM

A Microsoft történelemkönyvében vastagon fogják szedni a 2009-es évet: idén jelenik meg a Windows 7, ami végre leválthatja az XP-t. Az új oprendszer ugyan még csak bétás, a Microsoft máris roppant büszke rá, és minden vállalkozó kedvű felhasználót arra buzdít, hogy rögvest telepítse PC-jére az augusztusig ingyen használható változatot. De miért is érdemes beadni a derekunkat a mindenhol csak gonoszként emlegetett MS-nek? Milyen újdonságokat hoz a Win7 és miért lesz érdemes lemondani hűséges XP-nkről? Ennek jártunk utána.

WINDOWS 7 = VISTA SE

A Windows 7 egy teljesen új operációs rendszer, új névvel, külsővel és rengeteg fejlesztéssel, mégis a legtöbben a Vista második kiadásaként tekintenek rá. Ez azért van így, mert az MS az újítás mellett (végre) kínosan ügyelt a kompatibilitásra: „ami fut Vistán, futni fog Windows 7 alatt is, és amin fut a Vista, azon jobban fog futni a Windows 7". A mondat első fele annyit tesz, hogy a Windows 7 és a Vista driver- és szoftverszinten is 100%-osan kompatibilis lesz egymással. Akkor sem kell kétségbeesni, ha vannak régebbi hardvereink, a Vistás driver tökéletesen megfelel.

Az idézet második fele a gépigényre vonatkozik: a Windows 7 nem lép vissza az időben, vagyis kell alá a masszív hardver, de nem komolyabb, mint a Vista alá, ráadásul jobban kihasználja az erőforrásokat, így gyorsabbnak fog tűnni, mint a csúnyán leszerepelt Vista. Éppen emiatt lehetséges az is, hogy például Atomos netbookokon is használhatóan fog futni az új Windows.

A Windows 7 nem a Vista kernelét örökölte, csupán néhány modul került át átdolgozott, optimalizált formában az új rendszerbe. A rendszermag letisztultabb, kisebb étvágyú változat lett, ami a Vista drivermodelljét viszi tovább, így lehetett megoldani a nagyfokú kompatibilitást.

LÁTVÁNYOS RÁNCFELVARRÁS

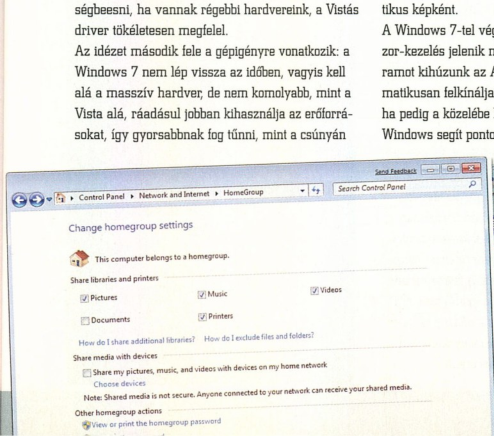
A kezelőfelület jobban kihasználja a 3D-s gyorsítókat, ügyesebben bánik a menü animációkkal és az átlátszósággal is. Ahogy Vista alatt egyre több programot indítottunk, annál zsúfoltabb, kezelhetetlenebb lett a Tálca. Mostantól az egyes programok ikonok formájában jelennek meg ott egy saját felugró (Jump) menüvel kiegészítve. Így például egyetlen Internet Explorer ikon lesz a tálcán, ám ha a lokális menüjére kattintunk, láthatjuk az előzőleg megnyitott oldalak címeit, valamint az éppen aktuális oldalakat is. Az előnézeti miniatűr képek is megmaradnak, ám itt már aktív miniablakként viselkednek, nem pedig a Vistánál megismert statikus képként.

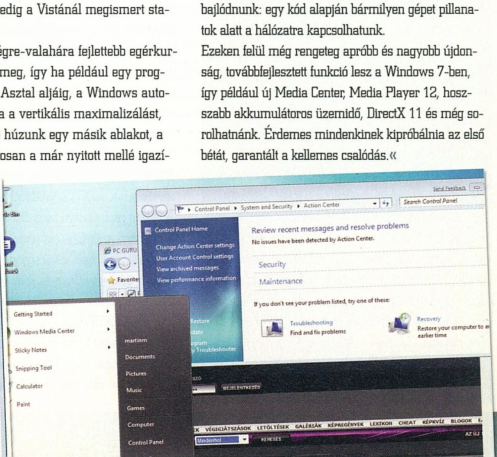
A Windows 7-tel végre-valahára fejlettebb egérkurzor-kezelés jelenik meg, így ha például egy programot kihúzunk az Asztal aljáig, a Windows automatikusan felkínálja a vertikális maximalizálást, ha pedig a közelébe húzunk egy másik ablakot, a Windows segít pontosan a már nyitott mellé igazítani. Ez különösen kisebb kijelzős notebookoknál, touchpad esetén hasznos segítség.

Sok program, amit már megszoktunk a régebbi kiadásoknál vagy átalakul, vagy teljesen eltűnik. Nem lesz többé például Messenger, Mail vagy Movie Maker, helyettük a Windows 7 felajánlja, hogy telepíti a számunkra szükséges Live programokat, amik összekapcsolódva könnyedén tudnak online információt cserélni egymással. A Wordpad és a Paint megmaradnak, de az Office 2007-ből ismerős szalag eszköztárral újulnak meg. Végre kap egy kis „agyat" az idegesítő UAC védelem, és a rendszer értesítései is egy központi információs panelre lesznek összegyűjtve. A Device Stage ötletes és hasznos újdonság: a PC-hez csatlakoztatott eszközöknél nem az Automata lejátszás egyszerű menüje indul el, hanem egy a hardverhez igazított központ, ahonnan minden funkciót és szolgáltatást elérhetünk.

A helyi hálózatok kiépítése, illetve többféle hálózatban is használt PC-k konfigurálása is roppant egyszerűvé válik a Windows 7-tel, köszönhetően a Homegroup szolgáltatásnak. Nem kell többé munkacsoportokkal bajlódnunk: egy kód alapján bármilyen gépet pillanatok alatt a hálózatra kapcsolhatunk.

Ezeken felül még rengeteg apróbb és nagyobb újdonság, továbbfejlesztett funkció lesz a Windows 7-ben, így például új Media Center, Media Player 12, hosszabb akkumulátoros üzemidő, DirectX 11 és még sorolhatnánk. Érdemes mindenkinek kipróbálnia az első bétát, garantált a kellemes csalódás.«

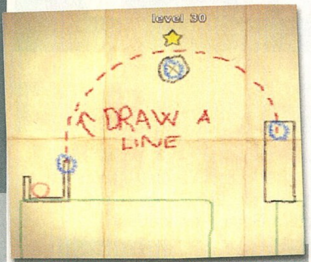




MOBILJÁTÉKOK

írta» LtB

A mobilrovat ebben a hónapban igazságosan minden platformra tartogat valami finomságot, ráadásul a minőséget sem érheti komolyabb panasz. A bennünk élő gyermek is megkapja a magáét egy zsírkrétás őrülettel, de a lelki egyensúly megőrzésének érdekében azért egy túlélőhorror is terítékre kerül.



»CRAYON PHYSICS DELUXE

89%

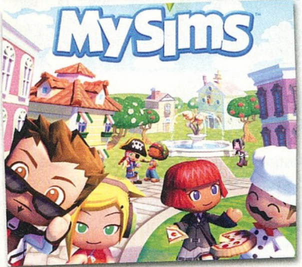
»Fejlesztő: Petri Purho »Platform: iPhone, iPod Touch

Nem hiszem, hogy túl sok olyan gyerek élt volna valaha a világon, aki ne szeretett volna zsírkrétával rajzolni. Ahogy öregszik az ember, a többségnél szépen lassan felváltják a szofisztikáltabb rajzeszközök, de a kis művészpalánták első lépéseinél bizony megkérdőjelezhetetlen marad a szerepe.

A játék újra a kezünkbe adja a zsírkrétát, ám egyszerű rajzolgatásnál lényegesen több lesz a feladatunk. A Crayon Physics Deluxe, ahogy a neve is mutatja, a fizika törvényei szerint működő fejtörőket sorakoztat fel, melyek megoldását nekünk kell megrajzolnunk. Minden alkotásunk születése pillanatától tömeggel és megfelelő egyéb fizikai jellemzőkkel rendelkezik, azaz például egy dobozt rajzolva arányosan változik a tömege a méretétől függően.

A feladat nagyon egyszerűen hangzik, egy kis piros labdával kell összeszednünk az egy vagy több sárga csillagot, ahhoz, hogy befejezzük az adott szintet. Eleinte elegendő néhány rámpát rajzolni, melyeken legurul majd a labda, ám a viszonylag hamar előkerülő mérleghinta már előrevetíti a ránk váró feladatokat. Kifejezetten intrikált gépeket kell készítenünk egy-egy nehezebb pálya megoldásához, és a lehetőségek számát a képzeletünkön kívül meglehetősen kevés dolog határolja, ugyanis könnyedén eltérhetünk a készítő által kitalált úttól. Ez sajnos magában foglalja azt a problémát is, hogy néhányszor a vak szerencse segítségével is megoldhatunk egy pályát, nem csak gondolkodással.

A zsírkréta megjelenítése tökéletes, a megsárgult papír pedig csak dob az atmoszférán. A fizika szimulációját sem érheti panasz, gyakorlatilag minden úgy működik, ahogy elvárja az ember. Sajnos pont a nagyfokú szabadsága a gyengéje is egyben a kikerülhető fejtörők miatt, de ettől függetlenül már csak a zseniális alapötlete miatt is kötelező vetni rá egy pillantást! «



»MYSIMS

78%

»Fejlesztő: EA Mobile »Platform: Java

A MySims mobil verziójának személyében egy teljesen új nézőpontot üdvözölhetünk a Sims világára, mely mind a rajzstílust, mind a játékmenetet érinti. A realisztikusabb figurák helyett vidám, rajzfilmszerű szereplőkkel találkozhatunk, míg a Sim-ek menedzsmentje helyett inkább a kalandjátékokra emlékeztető elemek kerültek előtérbe.

Természetesen a küllemünk aprólékos beállítása nem maradhatott el, ez az első lényeges elvégzendő lépés, mielőtt megérkeznénk arra a kis hajóra, amely a kalandok színhelyére szállít. A főhős családja valaha fontos része volt annak a városkának, mely egy természeti katasztrófa folytán most nem igazán nyújt kellemes képet, ám feltett szándékunk, hogy ezen mielőbb változtassunk. A megérkezés után nagyon hamar kiderül, hogy a játék javát a városka lakóinak ügyes-bajos dolgainak intézésével fogjuk tölteni. Az eleinte meglehetősen egyszerű futárkodás azonban a történet előrehaladtával komplikáltabbá válik, ahogy egyre több szereplőt ismerünk meg – hiszen nem mindig egyértelmű, ki is tudna segíteni az adott problémával. A másik fontos elem a számos minijáték, az ejtőernyőzéssel például új pályarészeket érhetünk el. Teljesítményünket többek között a városka hangulatát szimbolizáló csillagokon és a főtéren álló szökőkúton is nyomon követhetjük, ez utóbbit mi magunk építjük a jutalmul kapott kristályokkal.

A vidám rajzstílussal megalkotott grafika korrekt, tökéletesen szolgálja a feladatát. Viszont az amúgy folyamatos mozgás néha egy-egy pillanatra megtorpan, de összegészében ez soha nem ölt olyan méreteket, hogy igazán zavaróvá válna. A játék minden bizonnyal elsősorban a fiatalabb korosztálynak szól, ám a jól kitalált karaktereknek és a néhány kifejezetten humoros beszélgetésnek hála, gyakorlatilag bárki elüthet vele néhány kellemes órát. «

»RESIDENT EVIL: DEGENERATION

86%

»Fejlesztő: Capcom »Platform: N-Gage

A mozikban eddig bemutatott Resident Evil filmek inkább csak távolról emlékeztettek az alapul szolgáló játéksorozat eseményeire. A nemrég bemutatott, Degeneration alcímű animációs film azonban szakít ezzel a hagyománnyal. A kapcsolódó játék érdekes módon kizárólag N-Gage-re jelent meg, így személyében üdvözölhetjük a platform első túlélőhorrorját.

Leon S. Kennedy bőrébe bújunk, aki a sorozat kedvelőinek biztosan nem lesz ismeretlen, hiszen többek között a negyedik rész főszereplője is ő volt. Egy repülőtéren történt ezúttal incidens, a zombik elözönlötték a létesítményt, ráadásul az indulni készülő gépekre is jutott a fertőzöttekből. E nem túl rózsás helyzet gyors megoldást kíván, így a kormány speciális ügynökeként Leon érkezik a helyszínre. Az irányítás ismerős lehet a negyedik részből, a kamera alapesetben third person nézetben követi a hőst, csak célzáskor közelít váll fölé – ám mozogni ilyenkor nem tudunk. Érdekes módon a formula kiválóan működik telefonon is, könnyedén kivitelezhetőek a pontos fejlövések. A fegyvereket nem elszórva találjuk, hanem kissé paradox módon (bár a sorozattól egyáltalán nem szokatlanul) egy árustól vásárolhatjuk a zombikkal teli repülőtér kellős közepén, ráadásul módunkban áll fejleszteni is a meglehetősen széles választékkal rendelkező arzenálunk.

A grafika leginkább az első Playstation színvonalára emlékeztet, ami nem kis teljesítmény egy telefonon futó játéktól. Az egyetlen aggály ezen a téren a meglehetősen rövid kirajzolási távolság, nem ritkán a sötétségből tűnnek elő a pályarészek. A sztori ugyan nem fog napokra lekötni, de az egész korrekt on-line mód kárpótol ezért. A jó akciójátékokban hiányt szenvedő N-Gage-nek nagyon kellett már egy ilyen program, kisebb hibái ellenére is mindenféleképpen megér egy próbát. «

GURU ÁLOMPC

Ami a játékhoz kell

Ismét jelentkezünk legújabb konfig-ajánlónkkal, ami némi átalakításon esett át az elmúlt hónap óta. Először is minimálisan, de megváltoztak a gépek belsejei, másodszor a drágulás elérte a számítástechnikát is, a 300 forint körüli euró árfolyam rendesen betett a árcéduláknak.

írta» Horváth Patrik

Az elmúlt négy hét legfontosabb történéseit egy szóval össze lehet foglalni: AMD Phenom II. Bizony-bizony, útjára indult a nem túl erősre sikerült négymagos generáció második verziója, ami – a cég állítása szerint – már képes felvenni a versenyt a mostanában elég horror áron kapható Intel Core 2 Quad-okkal. Az AMD szempontjából nézve viszont rossz hír, hogy az Intelt is elérte a válság, így az elmaradt várt nyereség miatt csökkentette árait, aminek hatása valószínűleg az újság megjelenésekor már begyűrűzik hazánkba is. Elfogyott a méltán népszerű 24" Benq FP241-es monitorcsalád, így ajánlatunk is némileg átalakult. Az SSD-k továbbra sem kezdték meg hódításukat, de örömteli, hogy egyre több fajta drive érhető el idehaza is és ami nekünk a legfontosabb: egyre kedvezőbb áron.

»PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte EP43-S3L	20 ezer
Processzor	Intel Core 2 Duo E5200	20 ezer
Processzor hűtő	Intel gyári	-
Memória	4 GB Kingmax DDR2-800	11 ezer
Videokártya	Gigabyte Radeon HD4670 512 MB	21 ezer
Merevlemez	Samsung 500 GB (16 MB) SATA2	14 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	6 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	-	-
Számítógépház	CoolerMaster RC-331	9 ezer
Tápegység	FSP 350W PNF	8 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	5 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" Samsung 2233BW (1680x1050, TN)	48 ezer
Összesen (TFT nélkül)		123 ezer
Összesen (TFT-vel)		171 ezer

»PC GURU POWER

Alaplap	Gigabyte EX58-UD3R	53 ezer
Processzor	Intel Core i7 920 (Nehalem)	72 ezer
Processzor hűtő	Intel gyári	-
Memória	6 GB CSX DDR3-1333 CL6	26 ezer
Videokártya	MSI GeForce GTX 280 OC 1 GB	84 ezer
Merevlemez	Samsung 1 TB (32 MB) SATA2	24 ezer
SSD meghajtó	Buffalo 30 GB MLC SATA2+USB	20 ezer
Optikai meghajtó	LG H20L Blu-Ray olvasó/DVD-író	23 ezer
Hangkártya	Sound Blaster X-Fi Gamer	26 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-2300 2.1	35 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	12 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam Sphere AF	28 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-932	35 ezer
Tápegység	Corsair 520HX	28 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	11 ezer
Egér	Logitech G9	17 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Samsung 245T (1920x1200, S-PVA)	165 ezer
Összesen (TFT nélkül)		498 ezer
Összesen (TFT-vel)		663 ezer

»PC GURU VALUE

Alaplap	Gigabyte EP45-DS3R	29 ezer
Processzor	Intel Core 2 Duo E8400	42 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro	5 ezer
Memória	4 GB Geil Black Dragon DDR2-800	14 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD4870 512 MB	59 ezer
Merevlemez	Samsung 750 GB (16 MB) SATA2	19 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	LG H20L Blu-Ray olvasó/DVD-író	23 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech Z3e 2.1	16 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	12 ezer
Webkamera+mikrofon	monitorba építve	-
Számítógépház	CoolerMaster RC-690	17 ezer
Tápegység	Corsair CX400	14 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	11 ezer
Egér	Logitech MX518	9 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Benq M2400HD (1920x1080, TN)	84 ezer
Összesen (TFT nélkül)		274 ezer
Összesen (TFT-vel)		358 ezer

»PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Gigabyte EX58-DS4	63 ezer
Processzor	Intel Core i7 920 (Nehalem)	72 ezer
Processzor hűtő	Asus Triton 81	16 ezer
Memória	6 GB CSX DDR3-1333 CL6	26 ezer
Videokártya	Gainward GeForce GTX 295 1792 MB	139 ezer
Merevlemez	Seagate 1,5 TB (32 MB) SATA2	36 ezer
SSD meghajtó	CSX 60 GB MLC SATA2	36 ezer
Optikai meghajtó	Pioneer BDR-202 Blu-Ray író	53 ezer
Hangkártya	Sound Blaster X-Fi Gamer	26 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-5500 5.1	83 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek PxDVR3200H PCI-E	20 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam Sphere AF	28 ezer
Számítógépház	CoolerMaster Cosmos S	55 ezer
Tápegység	Corsair HX620	36 ezer
Billentyűzet + Egér	Logitech MX5500 Revolution	36 ezer
Egérpad	Razer Destructor	9 ezer
TFT monitor	26" NEC 2690WUXi H-IPS	252 ezer
Összesen (TFT nélkül)		734 ezer
Összesen (TFT-vel)		986 ezer

HAG
HOMOK A GÉPEZETBEN

írta» JOSHUA

100 milliárdos csalás

SZERENCSÉRE CSAK A VIRTUÁLIS VALÓSÁGBAN

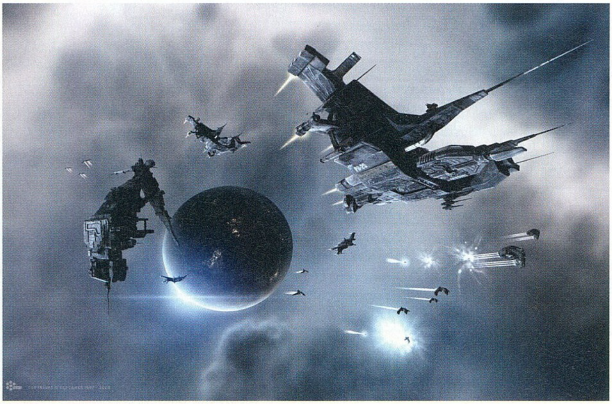
A többek szerint a 80-as évek egyik legnagyobb klasszikusának tekinthető Elite „spirituális örököse", az izlandi fejlesztésű Eve Online sci-fi MMO nemrégiben jókora nyilvánosságot kapott az online sajtótól – bár valószínűleg nem egészen úgy, ahogy azt a szigetországbéli arcok elképzelték.

A kétségkívül címlapra kívánkozó történet természetesen a pénzzel kapcsolatos – szerencsére azonban nem a valódi zöldhasúval, csupán annak játékbéli másával, az ún. ISK-val. A főszereplők: egyfelől a Dynasty Banking (az EVE online univerzumának egyik legnagyobb pénzintézete) és annak korábbi alkalmazottja, választott nevén Xabier, ex-Dynasty Investments Manager. Nos, nevezett Xabier nem kevesebb, mint 86 (sőt, különböző egyéb, kisebb összegekkel együtt 106.2) milliárd ISK-t utalt át a banktól saját számlájára – magyarán sikkasztott.

A felelősségrevonást azzal hárította el, hogy ebből a pénzből valójában a bank – természetesen közelebbről meg nem nevezett – korábban veszteséget szenvedett ügyfeleit kárpótolta. Xabier fedőtörténetét persze senki sem hitte el, ennek megfelelően – a bankba vetett bizalom megroppanását követően – megindult a betétesek tömeges elvándorlása. Szegény Manalapan (a Dynasty Banking elnöke), hiába sietett mindenkit megnyugtatni, hogy bankjának megmaradt pénzeszközei továbbra is elegendőek minden követelés kielégítésére, hiába lépett le a vezetőség két leginkább érintett tagja: a befektetői exodust már nem lehetett megállítani.

A Dynasty Bank kálváriájának legnagyobb nyertese természetesen annak egyik legnagyobb vetélytársa, az EBANK, amely a konkurencia mély válságának köszönhetően immár az első helyre küzdötte fel magát, az átvándorolt betétesek megtakarításaival jelentősen növelve mérlegfőösszegét. És hogy mi lesz a tolvaj sorsa? E témában számos drasztikus javaslat született, ám az EVE szellemiségéhez leginkább illő kétségkívül az volna, ha rekordösszegű vérdíjat tűznének ki a fejére, hogy soha többé ne lehessen nyugta a virtuális világ fejvadászaitól.

PS: A cikk megírásának pillanatában egymilliárd ISK átváltási helytől függően kb. 18-32 dollárt ért a való világban. Vagyis történetünk hőse 2-3000 dollárt kasszírozhatott – feltéve ha nem egy csillagromboló flottára költötte az összeget...«



Új Asus Eee eszközök

TÚL A NETBOOKON

... és ha már a CES-ről van szó, nem mehetünk el megjegyzés nélkül a rendezvényen számtalan újdonságot bejelentő Asus mellett sem. A derék tajvaniak (hardverrovatunk alaplap-centrikus időszakának, vagyis a 90-es évek második felének talán legnagyobb hősei) az Eee netbookok sikerének hullámain továbblovagolva immár egy egész, eme név alatt futó termékcsalád kifejlesztésén fáradoznak. A família érdekesebb tagjainak az Eee Touch (az első érintőképernyős netbook) és az Eee Top (ugyancsak érintőképernyős, iMac-szerű, olcsó „mindent-egybe" asztali gép) számítanak, de az igazi attrakciót mégis az Eee Keyboard jelenti. Ez némiképp megtévesztő neve ellenére nem egy netbookokhoz szánt buta billentyűzet, hanem jóval inkább egy billentyűzetbe integrált, teljes értékű komputer, avagy az Asus meghatározása szerint: „az első, ultra-szélessávú HDMI kapcsolattal felruházott vezetéknélküli média center". Igen, jól olvastátok: az Eee keyboard drótok nélkül képes bármilyen HD-kijelzővel kommunikálni (a képen túl „természetesen" beleértve a 7.1-es audio továbbítását is)... vagyis bárhol, bármikor használható, egyfajta mobil médiaközpontként szolgálva a hálózatunkban tárolt valamennyi tartalom könnyű eléréséhez.

Ezzel a tettével az Asus lényegében rehabilitálta a klasszikus PC-k megjelenése nyomán egyszer már elavulttá vált házi számítógépeket – természetesen a kor igényeihez igazított képességekkel. Egyszerűen lehetetlen nem észrevenni a hasonlóságokat a legendás C64 mögött álló koncepcióval: funkcionalista minimalizmus, kiemelkedően jó ár/érték arány, villámgyors üzembe helyezhetőség. Ezek után mondja valaki, hogy az információtechnológia fejlődése nem ciklusokat követ...«

RÖVIDHÍREK

Arra már remélhetőleg valamennyi Google Earth felhasználó rájött, hogy bizonyos városok esetében bekapcsolható az ún. „3D Buildings" funkció, ami mint azt neve is mutatja, nemcsak síkban, hanem térben is képes megjeleníti az adott település architekturális alapvetéseit. Az öntevékeny New York-iak persze most is egy lépéssel a világ előtt járnak: szeretett Manhattenük már fotórealisztikus részletességben tekinthető meg. Aki tehát eddig nem repült a New York-i belváros felett, most pótolhatja – persze csak virtuálisan.

A komplexusosabb kisautó tulajok végre fellélegezhetnek: ha lóerőben nem is érhetik utol a méretesebb járgányokat, hangerőben már igen. A SoundRacer névre hallgató, alig 45 dolláros eszköz (konkrétan egy FM transzmitter) a legbrutálisabb V8-asok motorhangját szimulálja, természetesen a tényleges történésekkel (gyorsítás, lassítás, stb.) szinkronban. Részünkről máris kíváncsian várjuk az első hazai Dodge Challanger hangú Suzuki Swifteket...

„Nem igazán tudom, hogy kell használni egy számítógépet..." – mondotta mindannyiunk kedvenc szétbotoxolt arcú híressége, Brad Pitt. Emlékezetes, hogy hősünk egyik legutóbbi filmjében (Burn After Reading – Égető bizonyíték) épp egy retardált, komputer analfabéta fitneszedzőt alakított – lehet, hogy a rendező Coen fivérek nem véletlenül választották a szerepre?

A tavalyi karácsony már a múlt, az idei még a jövő ködébe veszik, ennek ellenére nem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy a GE kutatói előálltak a világ első OLED karácsonyfájával. Ehhez egy kb. 5 méteres, extra rugalmas OLED szalagot használtak fel, amelynek elkészítéséhez épp az általuk kifejlesztett ún. „roll-to-roll" gyártástechnológiát hívták segítségül.

Egy tengerentúli felmérés ijesztő(?) végeredménye szerint a 40 év alatti életkorban elhunytak jelentős része még a sírba is magával viszi a mobiltelefonját... sőt, PDA-ját, iPodját és (Nintendo rajongók figyelem!) Game Boyát is. Egyesek még extra élettartamú akkukat és élő előfizetést mellékelnek az eszközökhöz – úgy látszik nem zavarja őket, hogy már csak a hangposta válaszol.

A MIT tudósai igen meggyőző hipotézissel állottak elő a holdkőzetek rejtélyes mágnesességének tárgyában: véleményük szerint égi kísérőnk kb. 4.2 milliárd évvel ezelőtt ugyanolyan folyékony köpennyel rendelkezett, mint manapság Földünk, és ez mágnesezte be az általuk vizsgált sziklákat... amiket még a „jó öreg" Apollo hozott haza a Földre, immár négy évtizede.

A napelemek tömeges elterjedése előtti legnagyobb akadályt viszonylagos drágaságuk jelenti – vagy legalábbis jelentette mostanáig. A Torontói Egyetem kutatói most olyan olcsó, polimer alapú napelemeket fejlesztettek ki, amelyek a bennük található szerves molekulák kvantumtulajdonságait hasznosítják a hatékonyság (pl. az elektromos vezetőtulajdonságok) növelése végett. A felfedezés mellesleg jól jöhet új generációs LED-ek és tranzisztorok kifejlesztéséhez is – most már csak egy igazán tőkeerős szponzor kellene...

Habár kis hazánkban nem igazán váltak elterjedté, Japánban meglehetős népszerűségnek örvendenek az ún. „duplanormás" optikai lemezek, amelyeknek az egyik oldalán pl. DVD, másik oldalán CD formátumban van rögzítve a multimédiás anyag (ne csak a házimoziban, hanem az autórádióban is szórakozhassunk, ugyebár). Pokemon földijei most egy lépéssel továbbmentek, és bejelentették a „Blu-ray Disc Hybrid Format" specifikációt, ami mint neve is mutatja, egyik oldalán HD, másik oldalán SD kontentet hordoz. Szerintünk remek dologról van szó, hiszen így megmenekülünk attól, hogy – most még nem rendelkezvén Blu-ray lejátszóval – később, mikor HD-sítottuk magunkat, újra meg kelljen vásárolni kedvenc filmjeinket, vagy hanglemezeinket.

Két derék amerikai, Alex Tee és Evan Gant „Light Lane" néven egy olyan miniatűr, biciklire szerelhető eszközt fejlesztett ki, amely lézerek segítségével „virtuális kerékpárutat" vetít az úttestre. A rendkívül látványos, vörös fénnyel izzó egyenesek mind a bicikliseknek, mind az autósoknak segítségére lehetnek a megfelelő távolság megtartásában, ezáltal drámaian csökkentve a balesetek számát.«

»Homok a gépezetben«

Scuba HD320

MÉLYSÉGI MÁMOR NAGY-FELBONTÁSBAN

Nemrégiben lezajlott Las Vegas-i Consumer Electronics Shown (CES) szokás szerint se szeri, se száma nem volt a több mint 2700 kiállító bejelentette újdonságoknak – részünkről azért megpróbáltunk szelektálni a számunkra legérdekesebb termékek közül. Mindjárt az első helyre a hongkongi Liquid Image által kifejlesztett Scuba HD320 kívánkozik, amely nem más, mint egy búvármaszkba oltott HD videokamera és fényképezőgép. A szerkezet 35 méterig vízálló, és számos külső fényforrás opció is kapcsolható hozzá, ezáltal is segítve a fotográfusokat abban, hogy az 5 méteresnél nagyobb mélységekben is a lehető legjobb színhűségű képeket készíthessék el. A kezelőszerveket is a búvárkodás speciális igényeihez igazították: a távirányító szép nagy gombokat kapott, hogy kesztyűben se okkozon problémát a kezelése. A maszk sötétebb szilikonpereme a perifiériális látás megzavarását hivatott megakadályozni, az inetgrált LED pedig értelemszerűen visszajelzésre való. A fotó, vagy videó készítésének menete elsőre talán furcsának tűnhet, de állítólag pillanatok alatt megtanulható: a maszkon található célkeresztet kell a céltárgyra irányítani, majd lenyomni a felvétel gombot. A fent említett LED jelzi, hogy a kamera aktiválásra került, míg az adatok a belső flashmemóriára, vagy SD-kártyára mentődnek (egy 32 GB-os, napjainkban már egyáltalán nem megfizethetetlen SD-kártyára így akár 64 órányi HD tartalmat is rögzíthetünk). Jó hír továbbá az is, hogy szolgáltatásain túl a Scuba HD320 ára is barátainak mondható: mindössze kb. 215 dollár. Korábban egy vízhatlan kameratokot sem adtak ennyiért... «

HARDVER-MENTŐÖV

írta» HORVÁTH PATRIK

»SOCKET 478-AS PROCI KÉRDÉS

Üdv Guru Team!
Egyetlen kérdésem lenne, mivel ősrégi a processzorom (1,7 GHz-s Intel Celeron) szeretném valamivel jobbra cserélni. Annyiban kellene a segítség, hogy egy Abit SA7-es alaplaphoz milyen típusú proci lenne a „legerősebb"? (feltéve ha kapható még olyan :))
A választ előre is köszönöm.
Üdvözlettel:
Gábor

Kedves Gábor!
Az alaplapodhoz a legújabb BIOS is több mint 5 éves, és a gyártó honlapján sem szerepel a különböző processzorokhoz tartozó support listán, így csak a chipset korlátai alapján tudom neked megtippelni, hogy a legerősebb CPU, amit bele tudsz tenni egy 3,06 GHz-es 533 MHz-es rendszerbusszal rendelkező Pentium 4. Egy ilyen felhajtása még használtan sem semmi, újonnan nagyon régóta nem kapni. A használt piaci ára körül-belül 8-10 ezer forint, és bár mai szemmel nézve egy elavult terméknek tekinthető, az 1700 MHz-es Celeronhoz képest maga a csúcs, úgyhogy ha semmiképpen nem akarsz több pénzt beleölni a gépfejlesztésbe, akkor feltétlenül ilyen processzor után néznék. Ne feledd, csak 533 MHz-es rendszerbusszal rendelkező jöhet szóba és mindenképpen frissíts a legújabb BIOS-ra CPU csere előtt.

»KONTROLLER KÉRDÉS

Sziasztok Gurusok!
Szeretnék venni egy gamepadot és 2 jelöltem van. Az első az Xbox 360 controller for Windows, ezzel viszont az a nagy gondom, hogy gyakorlatilag sehol nem láttam, hogy kapni lehetne. Illetve láttam egyet a múlt héten, amire viszont abszolút semmi jelölés nem volt rárakva, hogy az a pc-s kontroller lenne, mindössze annyit láttam, hogy usb csatlakozó van a végén. Amennyire a neten néztem, a pc-s verzió egy piros dobozban van (http://games.gearlive.com/blogimages/360controllerwindows.jpg), ez azonban a szokásos zöldben volt (http://www.free-box.nl/images/xbox360_controller_black.jpg), for Xbox 360 felirattal de usb-s csatlakozóval. Tehát fogalmam sincs hogy akkor most mit is tegyek, igazából nem tudom, hogy akkor most itt mi a pc-s, meg mi a nem pc-s. Van egyáltalán valamilyen lényeges különbség a kettő között?
A másik jelölt a speedlink Xbox 360 style gamepad lenne, erről viszont sajnos semmilyen tesztet nem találtam, ha esetleg erről is tudnátok néhány szót mondani nekem.
A válaszotokat előre is köszönöm!
üdv: **Balázs**

Kedves Balázs!
Gyanítom, hogy az a különbség a két Microsoft kontroller között, hogy ami PC-hez való és zöld dobozban érkezik, ahhoz van driver, az eredeti X360-ashoz pedig nincs. Biztos információt nem tudok neked mondani, érdemes a Microsoft honlapján körülnézni ezügyben. A Speedlink cuccok elég gyatra minőségűek, így ha sokáig és viszonylag nagy igénybevétel mellett szeretnéd használni a leendő kontrollered, akkor messziről kerüld el. Bár nem említetted, de én az eredeti Microsoft gamepad mellett remek alternatívának tartom a Logitech Chillstreamet, ami megszólalásig hasonlít az eredeti xbox-os változatra, de ami a legfontosabb, hogy a gombok színezése és elhelyezése pontosan ugyanaz. Árban 9 ezer forintot kóstál, tartok tőle, hogy a Microsofté sem olcsóbb.

»E5200 VS. E7300

Helló Kedves Patrik!
Mostanában vásárolni fogok egy gépet. A gépben egy HD 4670 lenne. Ehhez szeretnék egy processzort, ami biztos, hogy Intel Core 2 Duo. A Intel Core 2 Duo E7300-at vagy Intel Dual Core E5200-at ajánlod hozzá?
Ha E5200 lesz benne, ez hogyan futatná a mostani játékokat (CoD: WaW, Left 4 Dead, STALKER Clear Sky) ? És végül olvastam, hogy az Intel Dual Core E5200-at fel lehet tuningolni akár 3,50 GHz-re. Ezt hogy tudnám megcsinálni? Annyit tudok, hogy a BIOS-ban lehet.
Előre is köszönöm a választ.
Soldier

Kedves Balázs!
Jelen árak mellett szerintem jobban jársz az E5200-zal, annál is inkább, mert már ez is elegendő a videokártya kihajtásához, és az E5300 megjelenésével nem változott az ára. A játékok, amiket felsoroltál inkább a videokártyától függnek. 1680x1050-ben némi kompromisszummal mindegyik futtatható normális sebességgel, talán a leginkább a Stalkernél kell majd a csúszkákkal játszadozni, a Call Of Duty valószínűleg maximális részletesség mellett is simán fog szaladni (a Left 4 Dead-del sajnos nincs személyes tapasztalatom). Ami a tuningot illeti, ha még nem csináltál ilyesmit, akkor nem állnék neki egy olyan ismerős nélkül, aki segíteni tud, ha elrontasz valamit. Egyébként a 3500 MHz-hez 280 MHz-re kell állítani (az alapból 200 MHz-es) Front Side Bus értéket, a processzornak érdemes 1,32-1,35V körüli feszültséget adni, továbbá a memóriaosztót visszavenni DDR2-533-ra (vagy 1:2,66-ra). Ha esetleg elállítanál valamit és a gép nem kapcsolna be, akkor vedd elő az alaplap kézikönyvét és az elejében megtalálod hogyan lehet CMOS Clear-t csinálni, amivel visszaállítod az alapértelmezett beállításokat. (Szokás szerint a sikertelen tuningból származó esetleges károkért semmilyen felelősséget nem vállalunk. - Joc)

»VGA CSERE KÉRDÉS

Helló Kedves Patrik!
Király az újság csak így tovább! Videókari vásárlás (csere) előtt állok, és ebben szeretném a segítségedet kérni! Szépen lassan fejlesztgettem a gépem és most jutottam el odáig, hogy a VGA-m is megérett a cserére! A jelenlegi konfigom: ASUS M2N-E SLI deszka, AMD Athlon 64 X2 6000+ proci, 4 GB 800 MHz Kingmax memória, Gainward NVidia GeForce 1024 MB 8600 GT videókari, na őt szeretném lecserélni! Mivel NVidia chipsetes a lap csak a zöldek jöhetnek szóba ugye, a másik kritérium, hogy 1024Mb-os legyen a kari! Na innentől nem tudom hogy merre tovább! Tudnál ajánlani valami kis ütős kártyát, amivel elleszek egy jó darabig? Ja igen, kb. ötvenezrem van rá (kicsit több v. kevesebb belefér)! Segíts légyszi, mert ötletem sincs!
Ul.: A procim hőmérséklete alapjáraton 45-50 fok, terhelve felmegy 65 fokra. Kb. ez normális hőfok? Válaszolj kérlek, mert fontos lenne, nem baj ha a lapban nem leszek benne!
Üdv: **Gábor**

Kedves Gábor!
Egyrészt „csakazértis" betettünk az újságba... Másrészt a chipset és a videokártya vásárlás szempontjából abszolút nincsenek összekötve, nyugodtan vehetsz Radeont egy NForce-os alaplapba és szintúgy tehetsz GeForce-t egy AMD-s deszkába, semmi kivetnivaló nincs bennük. Az 1 GB memóriát nemcsak egy 8600GT-n, de egy mai középkategóriás vason is feleslegesnek tartom, kivéve, ha extra magas (legalább

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

1920x1200-as) felbontásban játszol maximális részletességgel és élsimítással. Ilyenkor (ha van még erő a grafikus magban) érdemes lehet elgondolkodni a több VRAM-mal szerelt modelleken, egyébként semmiféleképpen sem. 30 ezer forint körül a Radeon HD4830 ajánlható (512 MB memóriával), 40 ezerért a szintén 512 MB-os HD4850 nem hoz lényeges teljesítmény növekedést, ellenben az 1 GB-os változatért már 50 ezret is elkérnek (annyit pedig semmiképpen nem ér). Ha minden áron 1 GB-os videokártyát akarsz, akkor 65-67 ezerért vesztegetik a Radeon HD4870-et, esetleg alternatíva lehet a GeForce GTX 260 a maga 896 MB-jával szintén 67 ezer forint körül (bár mind a HD4870-hez, mind a GTX 260-hoz kevés már a processzorod, hogy kihajtsa őket). Ha én a helyedben lennék, és optimális döntést akarnék hozni, akkor egy 30 ezer forintos HD4830-ba fektetném a spórolt pénzem.

»CORE 2 DUO VS. CORE I7

Üdv Pc GURU!
Tehetetlen vagyok 2 processzor között. Az egyik INTEL Core i7-920 2.66Ghz 1366 BOX, a másik INTEL Core2 Duo E8600 3.33GHz 775 BOX. A kérdésem a következő lenne: Melyik a jobb? Játékok grafikája melyiken szebb stb. Én a voksom Core2 Duo mellet tettem volna le, de hallottam ezt-azt. Állítólag itt már nem az órajelet kell nézni (ezzel önmagam nem értek egyet de ezt hallottam). Szóval kíváncsi lennék, hogy az i7 ugyan órajele alacsonyabb, de teljesítményben lehet, hogy gyűri a Core2-t. Az alaplapra való illeszkedéssel ne törődjetek, mert még csak most építek.
És vajon érdemes-e várni az Intel Nehalem technológiájára?
Köszönettel: **MyloO**

Kedves Márk!
Több képzavar is van a leveledben. Először is a processzornak majdnem nulla szerepe van egy játék grafikájában, legfeljebb annyi, hogyha túl gyenge CPU mellé teszel erős videokártyát, akkor az előbbi limitáló tényező lesz. A két processzor közül játékra az E8600 az erősebb, az órajel pedig igenis számít, igaz a két processzor két különböző technológiával készül. A Nehalemre nem kell várni, ugyanis már régóta kapható, úgy hívják, hogy Intel Core i7.:) Az alaplapokat, bármennyire szeretnéd, nem lehet kihagyni a buliból, ugyanis a Nehalemekhez (pl. Core i7 920) 50-55 ezer forint alatt nem kapsz deszkát, míg a Core 2 Duo-khoz simán van 20-25 ezerért is olyan, ami minden igényt kielégít. Mindazonáltal az E8600 helyett továbbra is inkább az E8500-at tessék venni, a 15 ezer forintos árkülönbözetet meg eggyel jobb VGA-ra elkölteni.

»MEREVLEMEZ VÁLASZTÁS

Csá Patrik!
Most Januárban meghibásodott a merevlemezem, ezért abban szeretném a segítségedet kérni, hogy milyen típust vegyek, ami lehetőleg tartós. A gondom az, hogy nem mai a gépem ezért PATA-s vinyót tudok csak belerakni. Sajnos ebben az évben még nem tudtam használni a gépemet, de a következő Gurut csak megvárom ;) .
Előre is köszi a segítséget:
S. Patrik

Kedves Patrik! (jé ez poén)
Sajnos párhuzamos csatolófelülettel ellátott merevlemezekből már eléggé szűkös a felhozatal, ráadásul ami van, az is drága. Én mindenképpen Western Digitalt javasolnék, de a 320 GB-os is 17 ezer forint, míg az 500-as már 24. Ennyi pénzért SATA-s termékekből kétszer ekkorát kapsz...érdemes lenne elgondolkodni egy PCI-os SATA bővítőkártya beszerzésén a gépfejlesztésig, ha olcsón megúszható, de ez csak egy gondolat buborék részemről.

»KÉK HALÁL

Helló!
Egy problémával fordulnék hozzád. Karácsony előtt fejlesztettem a gépemet és azóta néha kék halálokat produkál a Windows. Nem sok időt hagy, hogy elolvassam mi a baja (talán ha 2 másodperc), alul pörög egy számláló hogy „dumping physical memory", aztán újraindul. Fölötte ír valami olyasmit is, hogy „tcpip.sys" (vagy valami hasonló) meg egy csomó egyéb szöveget, amit nincs időm elolvasni. Újraindulás után kiírja a windows, hogy súlyos hiba után állt helyre, a hibaüzenetet csatolom. Segítségül a konfiguráció (a videókártyán és a winchestereken kívül mindent cseréltem Karácsony előtt, a tápot is):
Gigabyte EP45T-DS3R
Intel Core2 Duo E8500
2x2GB Kingmax DDR3 1333Mhz
nVidia 8800GT 512MB
Samsung 200GB HDD
Western Digital 500GB GreenPower HDD
Corsair 400W tápegység
Windows Vista Home Premium
Abszolút random módon jönnek a kékhalálok, van hogy WoW, van hogy 3DS Max, de akár csak netezés közben is össze tudja hozni. Mivel lehet a gond? Köszi előre is,
Sólyom Lajos

Kedves Lajos!
A probléma mindenképpen a hálózati kártya körül keresendő. Elképzelhető, hogy kifogtál egy olyan alaplapot, amin hibás a hálózati vezérlő, de amit valószínűbbnek tartok, hogy driver gondod lesz. Első körben azt ajánlom, hogy a Gigabyte oldaláról töltsd le a legújabb meghajtóprogramot (a vélhetően Realtek chipes) integrált hálókártyához és telepítsd fel. Ha ez sem hoz megoldást, akkor próbáld meg letiltani (BIOS-ban inkább, mint Windows-ban) és kölcsönkérni egy PCI csatlakozós mezei hálókártyát és azzal megpróbálni WoW-ozni és netezni egy pár napig. Ha azzal nem jelentkezik a hiba, akkor én visszavinném garanciába az alaplapot, hogy nézzék még náluk is produkálja-e a hibát.

»KONFIG KÉRDÉS

Csá gurusok!
Először is szerintem jó a guru csak így tovább!!
Mostanában elgondolkoztam azon, hogy veszek egy új gépet, be is mentem a boltba és ezeket ajánlották, hát íme:
alaplap:
Asus P5KPL-CM/S775
Gigabyte GA-G31M-S2L
Gigabyte P31-ES3G/S775
ASUS P5KL-C Intel G31 1333 MHz
videókártya:
Gainward 8400GS 256MB
Gainward 9500GT 512 MB
Gainward 9600GT 51 2 MB
ASUS EN 8600GT 512 vagy 256mb ezt nem tudom, hogy van-e 512-es
memória:
Kingmax 2GB 800 MHz
Samsung 1GB 400MHz
proci:
Intel Core 2 Duo 2,5 GHz vagy Intel CoreDuo 2,0 GHz 800 MHz FSB-vel

A keret 50000 és 60000 ezer forint, max lehet 65000. Ha tudtok jobbat mondjatok, mert én ati párti vagyok.
A guruba nem muszáj berakni, de kérlek válaszolj, mert tanácstalan vagyok!
ui.:a mostani gépem mennyiért veszik be? mert akkor eladom itt van:
ASUS P5P 800 S775, ATI radeon 9600xt/X1050 series a gép ezt írja, hogy ilyen a vidkari, a proci Intel Celeron D 2,66 GHz, de terhelés alatt 2,8 vagy 3,0 GHz-t megy.
köszi a választ
superlac

Kedves Laci!
A jelenlegi gépedet értékesíteni elég nehéz lesz, mégha tudod is, biztos, hogy 10 ezer forintnál nem fognak többet adni érte. (Így lehet, hogy inkább érdemes megtartani, elajándékozni, második gépnek befogni valamilyen célra, stb). Az alaplapok közül gyakorlatilag bármelyik megfelel a célnak, processzorból inkább a 2,5 GHz-est válaszd (jó eséllyel E5200 lesz, hiába írnak Core 2 Duo-t), memóriából Kingmax 2 GB egyértelműen (akár két darab is), videokártyából csakis 9600 GT a felsoroltak közül (de inkább Radeon HD4670 vagy HD4830, bár az már nem fér bele a keretbe). A 4 GB memóriával, az egyik alaplappal, a 2,5 GHz-es procival és egy HD4670-nel nagyjából pont 60-65 ezer forintra jössz majd ki.

»PS3 KÉRDÉSEK

Hello,
Először is remélem hogy a levelemet jó helyre írom és hogy válaszoltok rá, mivel tulajdonképpen kettő

konzolos problémám van ,és hát ti vagytok a PC guru. De egy szó, mint száz, el is kezdem.
1. Eljött az az idő, amiről azt hittem sohasem fog megtörténni, megtelt a PS3-am merevlemeze (illetve még csak majdnem, de tényleg nagyon közel állok hozzá) főképpen olyan játékokkal, amiket store-ról töltöttem le, így azokat nem szívesen törölném le. Hallottam egy fórumon olyan infót, hogy sima SATA vinyó jó bele, de akitől ezt hallottam az még nem próbálta ki és nem is ismer senkit aki kipróbálta volna. Ezért én azt szeretném tőletek megtudni, hogy hogyan tudnám bővíteni a HDD-t?
2. Igazábol ez nem is probléma csak azok az átkozott fórumok „hogy haverom haverjának az ismerőse „(és így tovább) azt álitják, hogy valami HDD hackal meglehet oldani hogy nem eredeti játékok(amiket szintén jó lenne tudni honnan lehet beszerezni) is induljanak + a ps2-esek is.
Szóval ha tudtok ilyesmiről akkor hálás lennék érte ha elmondanátok, hogy hol töltsem le ezeket, ha meg nem akkor a fórumok áldozata lettem.
Ja és inkább Email-ben válaszoljatok mert nem biztos hogy a következő számot megtudom venni, amúgy klassz az újság és veszem ahogy tudom. Bye!
White_Róka

Kedves White_Róka!
Mint PS3 tulajdonos megpróbálok a lehető legjobb tudásom szerint válaszolni a kérdéseidre. A merevlemez bizony egy olyan jószág, ami bármekkora lehet, mindig megtelik... Nekem is csurig van jellemzően a 40 gigás konzolom, igaz nekem még nincsenek PStore-ról letöltött játékaim. Régebben olyan infót hallottam a merevlemez bővítéssel kapcsolatban, hogy kizárólag 5400-as fordulatszámú SATA-s HDD-k jók a PS3-ba, nem tudom ez a helyzet azóta változott-e. Tudok viszont konkrétan egy boltot, akik foglalkoznak a konzol bővítésével és árulnak is külön merevlemezt, ha otthon akarnál barkácsolni vele (én inkább rájuk bíznám a procedúrát). Ők az Überkonzol (www.uberkonzol.hu), nem messze a Népstadiontól (ez itt a reklám helye). A második kérdésre a válaszom egy határozott nem. Jelenleg a PS3 nem képes vinyóról futtatni játékot, csak azt, amit a Store-ból töltöttél le. Ráadásul elég hamar betelne a 120-160 GB-os HDD is a 6-20 GB-os felmásolt image-ektől... Én még mindig azt vallom, hogy nem szégyen használt, de eredeti játékokat venni, majd azokat továbbadni (mindegyik konzolbolt beveszi őket, főleg ha ráfizetéssel mást akarsz elhozni helyettük), mintsem ilyen csúnya dolgokkal bohóckodni. Azt már meg sem merem jegyezni, hogy ha a hack-elés hatására mondjuk elromlik a gép az igen komoly anyagi ráfordítást von maga után.

»AMD-S KONFIG

Hello PCGuru!
A következő konfiguráció összerakható?
Alaplap: MSI K9A2 Platinum AM2+
Processzor: AMD Phenom 9950 AM2+ 4x 2.6GHz
Memória: Corsair C4DHX 4GB (2x2GB kit) 800MHz DDR2
VGA: AMD Sapphire Radeon HD3850 512MB
Hűtő: Cooler Master Hyper TX2 CPU-hűtő
Táp: Chieftec 500W ATX2
Merevlemez: Samsung 250GB SATA2 merevlemez
Egyéb kérdéseim: Házat milyet ajánlotok? Ugyanilyen árkategóriában (27ezer körül) tudtok jobb VGA-t? Szükség lenne több hűtőre?
Válaszotokat előre is köszönöm:
Illés Kristóf

Kedves Kristóf!
Igen összerakható, tápból még mindig tart nálam a Corsair mánia, úgyhogy az 500W-os Chieftec helyett inkább egy VX450-et vagy CX400-at pakolnék abba a gépbe. Videokártyából 27 ezer körül egyértelműen jobb a szintén 512 MB-os Radeon HD4830 (30 ezer körül mérik). Extra hűtésre nincs szükség, házikóból meg leginkább ami neked tetszik, hiszen nap, mint nap azt fogod nézegetni. Szerelés szempontjából a Cooler Master és a Gigabyte házai a legkedveltebbek.

»NOTI CPU CSERE

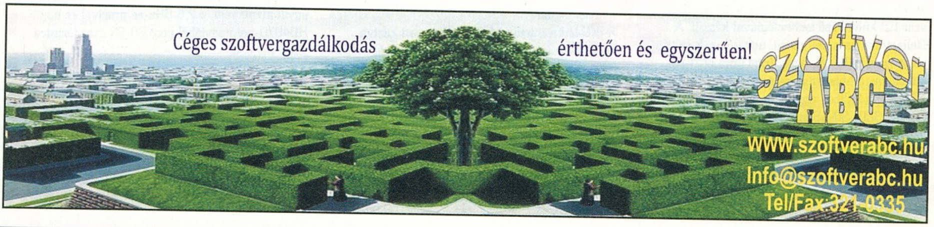
Hi PCG HW Team!
6 éve veszem az újságot, és annyi tippet adtatok eddig mindenkinek, gondoltam most én is kérném a segítségeteket. Van egy Acer Aspire 5100as Notebook-om amiben egy AMD Turion 64-es MK36-os processzor van, ami 2 GHz-et produkál. Interneten körbeböngésztem kicsit, és ha jól tudom Socket1-es foglalata van a processzoromnak, és a BIOS egyeseknél az AMD Turion64 X2 TL-66-os procit is támogatta. A következő kérdésem lenne: Hol tudok, nem bontott, hanem új processzorokat beszerezni a laptopomba? Nekem egy TL-60as is jó lenne, ami ha jól tudom, 2GHz-en fut csak két magos, vagy egy TL-62-es a 2,2 GHz miatt. VATERA-n van egy TL-52-es most aukció alatt, de az csak 1,6 GHz-es és nem tudom megérné-e a csere arra. Memóriát nem rég tettem a gépbe, a megengedett 4 GB maximumot, amit támogat, de processzort is szeretnék mindenképp cserélni. Szóval, ha tudtok valami online boltot ahol lehet CPU-t kapni megköszönném a segítséget, illetve ha van valami információtok meddig támogatja biztosan a gép az újabb procikat örülnék neki ha leírnátok.
Ne haragudjatok, ha kicsit szétszórt lett a levél...
Mielőbbi válaszotokat várom!
Köszönettel: **Shael**

Kedves Tamás!
Sajnos notebook processzorokat itthon nem igazán kapni rendes boltban, e-Bay-ről és hasonló aukciós helyekről szokták beszerezni az emberek, majd a régit itthon eladják. Én azt tudom tanácsolni Neked, hogy először is annak nézz utána, hogy a hűtőrendszer megegyezik-e a te gépedben és abban az Aspire 5100-ban, amelyben egy TL-66-os processzort használnak, ugyanis a két chip hőtermelése messze nem ugyanakkora. TL-62 alatt én biztos nem erőltetném az egész procedúrát, hiszen ha találsz is megfelelő CPU-t, az nem lesz olcsó mulatság (10 ezer forintot legalább el fognak kérni érte). Annak is próbálj utána járni, hogy elérhető-e BIOS frissítés a notidhoz, illetve ez megegyezik-e annak a notinak a BIOS-ával, amiben működik az a bizonyos TL-66 (sajnos noteszgépeknél nincs CPU Support List, mint az alaplapoknál).

»KONFIG VÁSÁRLÁS

Hello Pcguru!
Egy kérdésem lenne. Új gépet szeretnék venni, ezért kellene a segítségetek, hogy mit gondoltok erről a konfigról!
Alaplap: Gigabyte ex58 ds4
Proci: Intel core i7 920 (Nehalem)
Memória: 6 GB Kingmax DDR3-1333 CL7
Videokártya: Gigabyte Radeon HD4670 512 MB
Táp: Corsair CX400
Merevlemez: Samsung 750 GB (16 MB) SATA2
Író/Olvasó: Samsung sh-s223f 22x dvd-rw
Ez kb. 212000-be kerülne. Inkább játékra kéne.
Üdv:**Visor**

Kedves Dani!
Sikerült összeállítanod a legkiegyensúlyozatlanabb konfigot gyakorlatilag, ami ma kapható. A processzor túl erős (pontosabban inkább feleslegesen erős), az alaplap kénytelen-kelletlen drága hozzá, ellenben ami játékra az igazán fontos (a videokártya), az nem valami bivaly, ha a gép árát nézzük. Én úgy alakítanám át a konfigot, hogy egy P45-ös Gigabyte lapot vennék (pl. EP45-DS3R), mellé egy Core 2 Duo E8500-at, a DDR3 memóriákat 2x2 GB DDR2-800-asra cserélném és az így megtakarított kb. 70 ezer forintot beleülném a videokártyába, azaz a HD4670 helyett vennék egy HD4870-et. Az igazság az, hogy még így is maradna kb. 20-30 ezer forintod „feleslegben", azt hozzácsaphatod esetleg a leendő monitor gázsijához vagy szimplán elköltheted másra.



DOWNLOAD.
CHIP
Minden, ami szoftver
eu
download.chip.eu

84 000 ingyenes program | 36 000 teszt | 662 000 regisztrált felhasználó

download.chip.eu/hu

LEV ROV

írta» MIGUEL

»ÜDV MINDENKINEK!

A szerkesztőség elcsendesedett, én is csak azért vagyok még itt, mert belefeledkeztem kicsit az új Prince of... őőő... a munkába, abba feledkeztem bele, na. Viszont ha már így alakult, hogy senki sem figyel, kinyithatom a levelesládát, beleönthetem egy direkt erre a célra rendszeresített kádba, és megmártózhatom az olvasók szeretetében. (Vajon ha ezt tovább folytatom, az kimeríti a kiskorúak megrontását leíró cikkelyt a büntető törvénykönyvből...?)

Áve (az előző számbeli császár vicc miatt csak és szeretetből) Miguel mester!

Kezdeném a megszokott kellemetlen dolgokkal... mi volt ez a "keret" a, hogy is nevezték? Külvilág levelezési rovat körül... 1. ezt a keretet tüntessétek el... 2. az nem levelezési rovat hanem levrov az én kedvenc részem az újságból (első alkalommal ide lapozok miután megnéztem a köv. teljes játékot, ha nem tetszett az aktuális). Valamint... neked az a legnagyobb bajod h cikkeket kell írni? cseréljünk és majd kiderül h kinek rosszabb a dolga... 24 órában szívesen játszanék és nem is kell sokat tennem csak leírnom a véleményemet. No jó, némi „szakzsargonnal" is megkell tűzdelni... de istenem... A wow-os kollégáknak meg csak 1 megjegyzést... ha van pénzem rá, akkor szívesen játszom, de ha nincs, akkor könnyű leszokni róla...
Levadásztörp, a horda réme

Ui.: Helyesírási hibák fele szándékos fele nem :P kor néninek szeretettel utó karácsonyi ajándék :D
(Ha tudnád, hogy én milyen lelki nyugalommal hagyom benne a hibákat az olyan levelekben, ahol ez szerepel - korrnéni)
Ui.2: Miguel ha szeretnél lazítani akkor küldj nekem is pár játékot és megírom én helyetted a cikket hozzájuk de ezt majd e-mailban megtárgyaljuk :P tied a pénz érte és enyém a szórakozás :D

Kedves Levadásztörp, először is mindenképpen szeretném kiosztani neked a frissiben alapított ez-aztán-a-furcsa-név-de-te-tudod díjunkat, ami ebben a hónapban, lássuk csak... *kotorászik a fiókban* ... egy Spórás tetkószett! Gratulálunk, neved címed jöhet a szerkesztőségbe. De hogy szó ne érje a ház elejét, hogy mi itten csak szórjuk az ajándékot, válaszolok is.

1. A keret márpedig marad, csak azért is, hogy bizonyítsam: a hatalmam korlátlan.

2. Azt hittem, hogy senki sem veszi észre, de oly nagy számban cáfoltatok meg hangosan rikácsolva, hogy nesze, Levrov. Most jó?
Valamint: nem, nem az a legnagyobb bajom, hogy cikket kell írnom, hanem például múlt héten kétszer is mennem kellett Londonba, hogy olyan játékokat nézegessek, amiről a világ azon fele, aki nem jellemezhető játékos újságíróként, még csak nem is tud. Tudod te milyen fárasztó és megterhelő dolog repülni, hogy azt a fullextrás BMW-t, amit küldtek értünk, már ne is említsem... Mellesleg még csak az kéne, hogy 24 órán át játsszak – napi nyolc óra kérem, nekem ezt írták a munkakörömbe. Viszont a játékokat nem küldhetem el az általad megadott feltételek mellett, hiszen ha dolgoztatlak, de nem fizetek, az rabszolgamunka, márpedig – Shoebaron legnagyobb sajnálatára – azt errefelé büntetik. Látod, ha pénzt kértél volna, akkor talán...

»GYÁRTÁSI HIBA

Szevasz Miguel!
Egy olyan kérdéssel fordulok hozzád ami után lehet, hogy visszaküldesz a gyártómhoz. Olvastam a Guruban a Gondolatébresztőt és a lap alján egy rövid felsorolást: Legendásan hosszú játékok. Erre jön a kérdés: Van olyan játék amit lehetetlenség kijátszani? Most először gondolok a játék nehézségére, vagy például a készítők "vicces" baklövéseire a legutolsó pályákon...
Egy rajongód:
Paul Christ

Kedves Christ, a Gurunak semmi sem lehetetlen: Stöki, aki amellett, hogy gondolatot ébreszt meg nosztalgiázik végtelen, a netes flashjátékok hatalmas tudora is – ő ajánlotta a The Unfair Platformer című örökbecsűt, ami – mint az a nevéből is sejthető – meglehetősen alattomos egy játék. Én a második pálya közepéig jutottam, ott lett elegem az ezerféle csapdából, a hol igaz – hol nem üzenetekből, a váratlanul megjelenő és eltűnő pályaelemekből, meg abból, hogy lövésem sem volt, hogy kellene mindezen keresztülverekednem magam. A játék amúgy a „http://tinyurl.com/szemet-jatek" linken érhető el. A másik, hasonlóan nem mindennapi program a Don't Shoot the Puppy című türelemjáték, ahol feladatunk nem más, mint hogy NE lőjünk le egy hiperaranyos kiskutyát, aki egy légvédelmi ágyú csöve előtt kolbászol épp. A cél tényleg csak az, hogy megvárjuk, amíg az eb odébbáll, és csak aztán mozdíthatjuk meg az egeret. Mi ebben a nehéz, kérdezitek most – hát nézzétek meg tulajdon két szemetekkel: „http://tinyurl.com/neloddleakutyat".

»ÉPÍTŐ JELLEGŰ „KAPJATOK MÁR A FEJETEKHEZ"-LEVÉL

Sziasztok, Gurusok!
Elöljáróban talán annyit mondanék, hogy több mint tíz éve vagyok rendszeres vásárlója a magazinnak - előfizetője is csak a postai kézbesítéssel kapcsolatban szerzett rossz tapasztalatoknak „köszönhetően" nem – és mindezidáig nagyon szerettem. Most is szeretem. **(Helyes.)**

De. **(Most akkor mégsem?)**

Egyre inkább gyűlik bennem néhány gondolat, melyeket most – a 2009/02-es szám kézhezvétele, az első „szagminta", valamint a DVD-melléklet röpke végigfutása után – már nagyon úgy érzek, hogy meg kell osztanom veletek.

Az első a teljes játék. **(Annyira tudtam, hogy ezt**

NYEREMÉNYJÁTÉK

»NYERD MEG A PC-S PRINCE OF PERSIA-T!

Ha eddig nem szerezted be a játékot, de lenne hozzá kedved, akkor ne habozz, tedd próbára a szerencsédet. Három darab PRINCE OF PERSIA vár rád a AN-TEC KFT. jóvoltából és ahhoz, hogy a tiéd lehessen az egyik, nem kell mást tenned, mint ellátogatni a www.pcguru.hu/pop_hun weboldalra és válaszolni az ott feltett kérdésekre. Sok szerencsét mindenkinek!

nem ússzuk meg...) Bőven nagykorúnak számítok már, ezért az ígéreteket egyébként is fenntartásokkal szoktam fogadni (politika, valaki?), de ami mostanság nálatok a teljes játékokkal történik, az... szomorú. Tudtam, hogy – elnézést a szóhasználatért – lenyomjátok a torkunkon az összes programot, amiből még az ünnepek előtt válogathattunk. A szerződés az szerződés! Viszont ha már bevállaltatok egy sorrendet, amiből mi ráadásul mindig csak a következő elemet ismerhetjük, akkor próbáljátok meg tartani azt! Legalább csak azt az egyet! Nem olvastam el egyébként minden elérhető médiumot töviről hegyire, tehát könnyen ott lapulhat valahol a válasz a miértre... de az igazából nem is érdekel. A bevezetőben olvasottak remélem, hogy ilyen irányban is javulást hoznak. A minőségbeli javulásról már nem is beszélve. Rossz PC játékok blog-PC Guru cikk-Mesterlövész? Hogyan fér be mégis az a program a választható programok listájába?

A teljes játék körüli mizériák miatt még egyszer elnézést kérünk minden kedves olvasótól – talán az a minimum, hogy így kezdem. A folytatást ugyan már megénekelték sokan, de én nem vagyok rest ismételni, tehát. A teljes játékokkal kapcsolatban az van, hogy egyrészt nem a bőségszaruból válogatunk, másrészt ezek – mint általában a technikai jellegű dolgok – korántsem kőbe vésett tények. Hogy is kell ezt érteni.

Azt, hogy milyen játék kerül az újság mellé, a kínálat és a Guru pénztárcája szabja meg. A kínálatot az a tény szűkíti, hogy sokadik éve van két lap a piacon, ami minden hónapban ad egy játékot az adott szám mellé (na jó, a Guru néha kettőt is...), a Guru pénztárcáját meg hadd ne kezdjem el sorolni, hogy mi minden szűkíti. Szóval mi igyekszünk megtalálni az egyensúlyt, de ehhez az kell, hogy néha becsússzanak rétegjátékok, amiken spórolva aztán robbanthatunk nagyo(bba)t. A Sam & Max első évadával történtek jó például szolgálnak nekünk is: azt hittük, hogy mehet az előző számmal, aztán csak néztünk nagyot, mikor a felajánló cég diszkréten köhintett, hogy nem eszik azt olyan forrón. A lényeg tehát, hogy tökéletesen igaza van mindenkinek, aki morog, csak ne lepődjetek meg azon sem, hogy mi is morgunk – általában nem rajtunk múlik a dolog, gondolhatod.

A másik dolog, ami aggaszt, az a kiejtésetek. Tessék, még egy nyelvész. Szerintem a célközönségetek jó része iskolás korú, akinek nem feltétlenül válik a hasznára, ha az account szót [akkount]-nak ejtve hallja. A pursuit sem [purszuit]. Ugye nem kell tovább sorolnom?

Forró talaj ez is. Mint végzett angol szakos tanár, abszolút értem, amit mondasz, nekem is feláll a szőr a hátamon egy-egy [Tomb] Rédertől, mikor az nyilvánvalóan Túm, de. (Háhá, látod, én is tudok nagy de-vel operálni!) Anélkül, hogy a kollégákat mentegetném, el kell mondjam, hogy személyes véleményem szerint érdemes valamiféle középutat találni a szánalmasan magyaros és a Queen's English között, mert az is baromira hülyén hangzik, ha valaki egy mondaton belül váltogatja a magyar és az angol nyelv hangzóit. Mondhatnánk a Mass Effectet [mezifekt]-nek is, de sokaknak meg az tűnne visszásnak. Sosem gondoltam volna, hogy szegény Albert Györgyi nevét egyszer valaki leírja a Guruban, de vele esett meg az, hogy egy ország röhögött és élcelődött rajta, miközben ő csak – a szokásoktól nagyban eltérően – normálisan, helyesen, angolosan ejtette ki az Oscar-gála résztvevőinek angol nevét.

Remélem, hogy soraimat annak veszitek, aminek szántam, azaz építő jellegű kritikának. A lap többi részével kifejezetten elégedett vagyok. Jó a Gondolatébresztő, nem egyszer csordult könny a szememből a Nosztalguru olvasása nyomán sem. Egyelőre ennyi jutott eszembe. (Bele "szerettem volna" kötni a szoftvermentőövbe is, de egyrészt nem ugrik be semmi konkrétum – no és lusta vagyok! –, másrészt meg végül is nem vagytok ez irányú szaklap.) Összességében csak így tovább!
NoP

Köszönjük szépen, semmi esetre sem vesszük sértésnek az ilyen leveleket, sőt. Nem csak azt írod le, hogy mivel van bajod, de még azt is, hogy miért – és ez manapság ritka, mint a jó Boll-film. Bár azt nem igazán tudnám megmondani, mi bajod lehet a szoftvermentőövünkkel – szoftverekkel kapcsolatos kérdésekre adunk választ, mi mást tehetnénk?

»NŐI MELLEK A MAGAZINBAN (GABEN-EMLÉKVERSENY)

Csöcs!

Az lenne a kérdésem, hogy miért nem raktok be egy jó multiplayeres FPS játékot, pl.: CS 1.6. Arról is lehetne 5 oldalon keresztül szájalni, mert az egy remekmű! Meg miért nem raktok be programozást? Nem kell sok, egy oldal, akármilyen nyelv! Na, és üdvözlök minden kockafejet aki most olvassa az ujságot ja és titeket is fő kockákat!!NA JÓ, CSAK VICC VOLT XD XD
IQno

Hát igen, ide jutottunk, hogy annyira hétköznapivá vált a szex, hogy már azzal is köszönünk egymásnak. Hol vannak már az idők, mikor egy-egy kivillanó boka jelentette a ledérség netovábbját... Mondjuk ha jobban belegondolok, talán még szerencsések is vagyunk, hogy az elsődleges nemi jegyek közül pont az emlőket sikerült kiválasztanod mint üdvözlési formának. Na, de a lényeg: mégis mi a fészkes fenét írnánk egy tíz éves játékról? Elég hamar bezárhatnánk a boltot, ha az általad javasolt üzletpolitika szerint mennénk tovább – nem mintha nem értenénk egyet, az egyhatos csé remek mentőövként szolgált hajdanvolt rendszergazdai előéletemben, néha vissza is sírom a régi kollégákkal lefolytatott ádáz küzdelmeket, de azért nem várhatunk rekord eladásokat akkor, ha olyan játékokat tesztelünk, amit először alaposan meg kell tisztogatni a ráfonnyadt pókhálóktól, meg ex-szerkesztők mindenféle testnedvétől. Nem mondom, a programozási nyelvek firtatáa nem rossz ötlet, de valljuk be, nem a papír alapú média a legjobb közvetítő közeg ehhez, hiszen az ilyesmit manapság sokkal jobban ki lehet tárgyalni mondjuk az interneten.
Már megbocsáss, de mi volt vicc? Hogy mi vagyunk a főkockák? Ugyan, ez nekünk bók!

»A HAJAM, A HAJAM

Heló Miguel!
Láttam a PGO-n egy profilképedet, amin punk hajjal vigyorogsz. Az lenne a kérdésem, hogy mikor volt utoljára ilyen hajad, jártál-e punk koncertekre? Sok tablettás bort ittál és sokat pogóztál? Én nagyon szeretek pogózni, szerintem baromi jó móka. Pláne azóta, mióta van Martens bakancsom. Persze inni is szeretek, de csak sört. Remélem berakod a levelemet a Guruba és válaszolsz rá. Azt is remélem, hogy piszkos dolgok kerülnek elő a multadból -e kérdések kapcsán.
DjSuperman92

Hohó. Kérem, csak azért, mert nem vagyok anynyira öreg, mint a kaszinók megszállottja, Ricco, azért nekem is van pár feketébb folt a múltamban. Mondjuk az online felületen látható kép pont nem ezt az időszakot jellemzi: az inkriminált frizura ugyanis akkor készült, mikor az ELTE Tanárképző Főiskolai Karának 2003-as Gólyatáborában vállaltam szervezői feladatokat. A tábor központi témáját az indiánok adták, és gondoltam ha már indián, legyen kövér: egy vidám délután megkértem a feleségemet – aki akkor még a) nem volt a feleségem b) nem tudta, hogy ha majd egyszer az lesz, pontosan mire is vállalkozik –, hogy némi kreativitás és egy nullásgép segítségével legyen olyan kedves, és alakítsa ki a fényképen látható frizurát. Két napig közlekedtem modern mohawk indiánként a főváros tömegközlekedési járatain, és utastársaim becsületére legyen mondva, hogy csak egyszer röhögtek ki nagyon durván. Természetesen a 4 napos tábor

NYEREMÉNYJÁTÉK

»NYERD MEG A PC-S LOTR: CONGUEST-ET!

Ha eddig nem szerezted be a játékot, de lenne hozzá kedved, akkor ne habozz, tedd próbára a szerencsédet. Három darab LOTR: CONQUEST vár rád az ELECTRONIC ARTS jóvoltából és ahhoz, hogy a tiéd lehessen az egyik, nem kell mást tenned, mint ellátogatni a www.pcguru.hu/conquest weboldalra és válaszolni az ott feltett kérdésekre. Sok szerencsét mindenkinek!

utolsó napján boldogan szabadultam meg átmeneti különös ismertető jegyemtől, és nem is tervezem, hogy a közeljövőben újra belevágnék. Aztán ki tudja, mi lesz a következő Guru Camp központi témája. (Ajajj, már látom vigyorogni a szervezőket...)

»VÍRUS

Üdv pcguru! Én mostanság rendszeresen megveszem a lapot és örömmel láttam, hogy egy vírusirtó is benne van a mellékletben, méghozzá nem is akármilyen, hiszen a legjobbak közé tartozó NOD32 az. Viszont sajnálattal vettem tudomásul, hogy már nincs meghosszabbítható érvényesítő kód az újságban, pedig én számítottam rá. A kérdésem: mért tűnt el ez a lehetőség és most már végleg eltűnt? Válaszotokat előre is köszönöm.
Laca

Kedves Laca, a helyzet az, hogy a múlt hónapban a nagy kavarodás közepette – szégyen-nem szégyen – elfelejtődött, és mi is csak utána csapkodtuk egymás és főleg persze Chris homlokát, de a lényeg: egyszeri alkalom volt, ebben a hónapban már ott virít a kód, és mostantól ez így is marad. Kivéve persze az olyan eseteket, mikor Chris lapleadás címén durva WoWozásba kezd és megint elfelejti a dolgot...

»WOW (WHY, OH, WHY?)

Hello Guru Team, csocsee Miguel!

Kis közbevetés rögtön itt az elején: akik csocsival köszönnek, vajon mennyire gondolják komolyan? Mármint hé, nem láttad a képemet? Miért akarnál hozzám érni? Fujjfujj.

Egy két dolgot írtam le, meg egy kis help kellene. Először is én is voltam a netes játékok rabja, főleg egy World of Warcraft nevezetű képtelen alkotásnak, talán ha nem köttetem ki a netet még a mai napig az áldozata vagyok... Így visszagondolván az az 1200 óra csajozással is telhetett volna, lazulhattam volna a spanokkal, és egyéb értelmes dolgokat csinálhattam volna, dehátevvan (Ezeket a sorokat Chris figyelmébe ajánlom, hehe). Volna egy nagy kérésem, mivel unokabátyám Angliában melózik, ezért karácsonykor angol nyelven került a fa alá a Witcher Enchanced Edition... és hát jó ez így is, meg hát a 10 év számítógéphasználat alatt ragadt rám annyi english hogy megértem, de nem az igazi. Én kerestem rá magyarítást de nem igazán találtam, szóval örülnék ha kisegítenétek ilyen téren, thx.

Nekem egy biztos tippem van: most már egész olcsón hozzá lehet jutni egy magyar Witcherhez – amennyire én tudom, hivatalosan nincs angol-magyar csereakció a játékkal kapcsolatban. Ez persze annak fényében, hogy hányan szeretnének ilyet (kevesen), érthető is. Régóta kapunk ilyen kérdéseket, és most egyszer és mindenkorra megválaszoljuk: akinek angol Witcherje van, annak az is marad, esetleg a külön (ingyenesen) letölthető tartalmak kapnak magyar fordítást.

Amúgy az új Guru Style nem rossz, fura de nem rossz. :D **(Hát köszi. Arc vagy. Nem jó, de arc. :D)**
UI: Se rózsaszín macska, se Iron Maiden , RAP 4EVAH!
UI2:Ha nem teszel be az újságba, akkor egy nukleáris atomtöltettel rendelkező lézervezérlésű rakétát küldök be a szerkesztőség ablakán;)
Thank You Very The Muchkát Orrba Szájba:D
nah csumi
Curti$

»BRAZIL <> MIGUEL

Ciao Miguel és PCG-olvasók!
Először is szeretnék szétzúzni egy mostanában elterjedt közhiedelmet: Miguel NEM Brazil új személyisége! (Alapos) kutatómunkával (többek között néhány tíz régi Guru leellenőrzése) ugyanis kiderítettem, hogy míg Brazil polgári neve X András, Miguelé Kolbert András, tehát, bár névrokonok, nem egy személy. Rejtély megoldva.
István

Most ez eddig komolyan kérdés volt? Brazilból csak egy van, sőt, CoVBoyból is csak kettő volt. Mondjuk ettől még simán felveszem azt a több rekesz sört meg gumicukrot, ami valamiért minden hónapban megérkezik a szerkesztőségbe...

»A HÓNAP HOSSZÚ LEVELE

Kedves mexikói határon átszökött Barátunk!(Miguel)

Hosszú idő után ismét írásra adtam a fejem, és végre sikerült időben a gépeléshez fognom.
Pár kérdéssel kezdeném a levelet:
1. Hogy lehet az, hogy a Guruban egyesek rengeteget írnak mások meg csak egy két cikket. Pl. Te, NightBagoly, Bate (meg a hardveresek) mindig sokat írtok, a többiek meg néha sokat, néha keveset. Ezt hogy hozzátok össze? Tudom, hogy van aki több helyen dolgozik, és ezért van csak egy cikke, de van, aki meg a Gurunál dolgozik, az kevés cikk esetén csak a lábát lógatja? A dolgos emberek meg elfelejthetik az életüket? Bár Guru táboros időkben (ahol nem voltál, remélem idén leszel) hallottam, hogy vannak olyan csúnya dolgok, hogy pl. Bate kénytelen írni más helyett, mert cikk tulaj lusta volt. Mégse Bate neve alatt fut a dolog.

Nem olyan nagy talány ez: amikor nekünk kell a lóvé, akkor mi írunk, mikor meg kevésbé vagyunk kapzsi szemétládák, mást is odaengedünk. Na jó, valójában két dolog határozza meg, hogy ki menynyit ír: egyrészt az, hogy milyen cikkek kellenek (gondolkodós írás vagy vicces cikk, játéktörténelmi fejtegetés vagy interjú), másrészt meg az, hogy az adott játékstílusban ki mozog a leginkább otthonosabban. Ha egy hónapban csak kalandjáték jönne, akkor]{redenc vért izzadva és nagyokat vigyorogva írna 130 oldalt, például. Az ilyen pletykákra meg csak annyit mondok, hogy ez a bizonyos információ többé már nem igaz – aztán ezt mindenki úgy dekódolja, ahogy akarja.

2. Csak egy rövid kérdés: A lap leadás mikor van, hány héttel a megjelenés elott? Csak azért kérdem mert jó lenne tudni, hogy mikor érdemes még a leveleket beküldeni.Gondolom ezzel a kérdéssel nem vagyok egyedül.

Minden megjelenés előtt kilenc nappal már hadrendben állunk, vagyis a lényeg, hogy minél hamarabb küldd el, és akkor biztos bekerülsz.

3. Nem tudom miért van, de sok olyan cikk van az újságban amit akárhogy nézek nem találom a cikk írójának a nevét. Légyszi ezen változtassatok, mert jó lenne néhány cikknél tudni hogy kiírta.

Naaa, azért olyan sok már nincsen. Konkrétan talán egy sincs, de ha igen, az most már tényleg csak véletlen műve. Esetleg olyan előfordulhat, hogy egy nagyobb összeállításnál, ahol egy anyagon belül több cikk is előfordul, nem kerül oda minden egyes cím alá, hogy ki követte el, de jobbára ez is azért van így, mert olyankor az egész stuff egy ember tollából kerül ki.

Az új gururól csak annyit, hogy én személy szerint nem szeretem a nagy változást, se a DVD változás, se az online változás nem tetszett először, aztán egy hét és már tetszik is az egész, de az újság azonnal megnyerte a tetszésemet. Igaz, én voltam az, aki már háromszor felemlegette a vérfrissítést, ez most eljött. Gratula hozzá! Bár még néha nagy az összevisszaság, azért jó az összhatás. Jaj, jut eszembe egy valami nem tetszik mégpedig a Levrov kinézete. Ezen kéretik változtatni de sürgősen.

Minden kívánságod így teljesüljön: kis figurák szanálva. A gratulációt meg köszönjük szépen, feltesszük a többi mellé, és öreg nyugdíjasként könnyes szemmel gondolunk majd vissza erre a vidám időszakra. (Azok, akik negatív hangvételű levelekkel bombáznak minket: az összes e-mailt kinyomtatjuk és rituálisan elégetjük – ha valaki még ezt követően is szomorú, a fenti műveletet többször megismételjük.)

Itt a levél végén kitérnék egy érdekes dologra (rád). Amikor először megláttalak a PC Guru Live-ban nagyon meglepődtem, te abszolut nem nézel ki újságírónak. **(Hát kösz, a többi hétköznapi embernek kinéző újságíró nevében is...)** Nem sértésből mondom, de a többieken egyszerűen látszik, hogy valami nem száz, valami csúnya rabszolga munkát végeznek, de te teljesen normális vagy (kinézetre). Gondolom a mexikói gyerekkor fáradságos volt, és ott váltál emberré, de az anyagi helyzet azt kívánta, hogy a magyar-mexikói határon **(Ejha, ezt nevezem én revizionista törekvésnek!)** az őrkazuárokat leharcolva átjuss ide, aztán egy neves újság levelezorovat szerkesztojét a kazuárjának feláldozva elfoglald a helyét.....
Be is fejezem a levelet, mert kezdenek eldurvulni a gondolataim.
dömigery

Nakérem. Az úgy van, hogy minden nap háromszor étkezem, ráadásul nem csak csupa egészséges, de mindezt bőségesen, ettől van ez a jóllakott óvodás fej. Rabszolgamunkával elütött gyerekkorról nem tudok mesélni, de voltam például rendszergazda is, a legbüszkébb pedig arra vagyok, hogy a Hungária körúti OTP-fiók szalagfüggönyeinek tisztasága is az én kezem munkája – volt, úgy tíz éve. Most egész jól érzem magam a Gurunál, és ez rajtatok is múlik: küldjetek levelet, és akkor találkozunk a jövő hónapban is.
Miguel

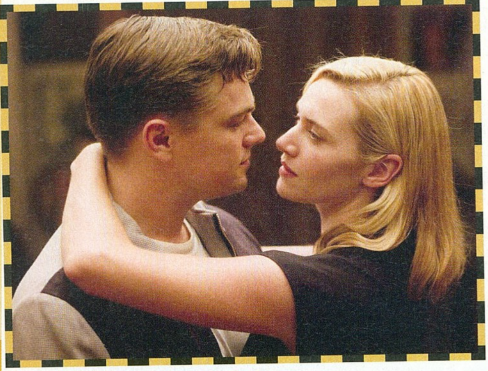
Valahogy úgy érzem, nem volt okos dolog a kezetekbe adnom a sorsom...

MEGÚJULT A
WWW.PCGURU.HU
Játéktesztek, hírek, letöltések, végigjátszások, játékadatbázis, podcastadások, fórumok
és még számos újdonság!

»A SZABADSÁG ÚTJAI«

»Rendezte: Sam Mendes
»Szereplők: Leonardo DiCaprio, Kate Winslet, Kathy Bates
»Hossza: 112 perc

Sam Mendes nem éppen a habkönnyű rendezéseiről ismert. Az Amerikai szépség által felállított, Oscarral honorált szintet legújabb mozijában is hozza: az idén Golden Globe-esőt söpört be az alkotás. Mendes magabiztosan dönt tabut: a sztori ismét az amerikai álom felszínességét boncolgató, ám legtöbbünket személyesen is érintő filmek sorát folytatja. April, a kezdő színésznő és a dokkmunkás Frank Wheeler szerelmi házassága kétségbeesett igyekezetük ellenére a kertvárosi amerikaiak tömegéhez hasonlóan unalomba fullad. Álmaik és hitük visszaszerzéséhez a harcias, művészi álmait megvalósítani kívánó lány környezetüket sokkolva Párizsba szeretne költözni, megalkuvó férje viszont inkább a céges előléptetést elfogadva a biztos de felszínes, problémákat a szőnyeg alá söprő életvitel mellett dönt. Az ironikus, fekete humorral fűszerezett, sejtelmesen fotózott párkapcsolati drámából kiderül, hogy bizony saját megalkuvásukban és hitetlenségükben rejlik a boldogtalanságuk kulcsa. A Titanic óta a legyőzhetetlen szerelem ikonjává lett színészek, Kate Winslet és Leonardo DiCaprio szerepeltetése még tragikusabbá teszi az ötvenes évek Amerikájában játszódó szomorú történetet, különös tekintettel a férfiasságát vesztő férj és a heroikusan küzdő feleség szembeállítására. A forgatókönyv visszatérő mondatai és a mesterien fotózott képsorok tovább mélyítik az egyszerű történetet, és többszöri megtekintésre késztetik a mozizót. Ritkán mondhatjuk, de ez az az alkalom: elgondolkodtató, megrázó, realista alkotás született, amely megtekintése után is a hatása alatt tart, és változtatásra ösztönöz. Igazi klasszikus, amely bekerül a filmtörténetbe, akció- és komédiakedvelők számára viszont 100 percnyi vegytiszta szenvedés. «



»GETTÓ MILLIOMOS«

»Rendezte: Danny Boyle
»Szereplők: Anil Kapoor, Loveleen Tandan
»Hossza: 120 perc

A másik nagy, tíz Oscarra jelölt várományos, és vitathatatlanul közönség-, sőt kritikuskedvenc premier a Trainspotting rendezőjének, Danny Boylenak Indiában helyi társrendezővel forgatott kis költségvetésű filmje. Bár romantikus a sztori, inkább komikus, mint drámai hangvétel jellemzi a filmet. A Legyen ön is milliomos-vetélkedő hindi nyelvű változatában résztvevő, és a hatvanmillió néző megdöbbenésére az összes kérdésre hibátlan feleletet adó Jamal Malik félanalfabéta bombayi utcagyereket a fődíjért feltett utolsó kérdés reklámszünetében csalással vádolják, letartóztatják, és alaposan kifaggatják a hatóságok. A gettóban nevelkedett tizennyolc esztendős árva gyerek hogy ártatlanságát bebizonyítsa, a műsorban adott összes helyes választ saját, veszéllyel és fordulatokkal teli élettörténetének előadásával igazolja. A kvízkérdések kapcsán a show nézőivel együtt megismerhetjük a helyi bűnbandákat, a nincstelen főhősnek a bátyja védelme mellett töltött gyerekéveit és elvesztett árva szerelmét, Latikát is. A legnagyobb titok minden néző számára viszont mégis az a különös ellentmondás, hogy miért is vesz részt a fiú a műsorban, mi az, ami a mesés, kétmillió rúpiás fődíjnál is fontosabb egy nincstelen számára. A Boyle-tól megszokott fekete humor meglepő formában, az indiai kultúra közvetítésével jut vissza az eredeti kvízshow-t kiötlő digitális kultúrához. Miközben a néző megismeri a hindu szubkontinens szegényeinek életét, alapos, ám humoros csomagolásban előadott leckét kap az alapvető értékek mibenlétéről. Festői, cselekményes, szórakoztató történet az élet szépségéről. Boyle továbbra is a pörgős, könnyed, kicsit polgárpukkasztó mozikészítés jegyében fogalmazza meg társadalomkritikáját a kétórás moziban. Szimplán kihagyhatatlan, fordulatos, elgondolkodtató és mulatságos. «

»PC GURU MOZIS LEGKEVÉSBÉVÁRÓ-LISTA

»G.I. JOE: THE RISE OF COBRA

Megnéznénk azt az embert Hollywoodban, aki komolyan azt gondolta, hogy a kilencvenes évek elején népszerű G.I. Joe katonákból érdemes egész estés mozifilmet forgatni. A rajzfilm még oké, néztük is páran szorgosan annak idején. Na de egy film, amiben ostoba hacukákba bújt emberek ütik-vágják egymást, és a főellenség a Cobra szervezet? Ennyire nem lehet bajban az akciófilmipar.

»CSIZMÁS KANDÚR

Nem, nem az eredeti mese, hanem egy Shrek-mellékág, méghozzá a második részből megismert Kandúr főszereplésével. Antonio Banderas már fix mint szinkronhang, és készül a forgatókönyv is, mi pedig csak pislogunk bután, hiszen már a harmadik Shrek epizód is borzasztó rossz volt. Ezt követően külön animációs filmet csinálni a macskának, hát ez nagyon nem tűnik jó ötletnek.

»GHOST RIDER 2

Mikor először olvastunk róla nem is akartuk elhinni. A Szellemlovas olyan rossz volt, hogy nem csak a legrosszabb képregényfilm, de a valaha készült legrosszabb film címére is pályázhatna, és erre érkezik a folytatás, ismét Nicholas Cage-dzsel. Megnézni biztos nem fogjuk, de azon töprengünk, hogy az öreg Nicknek vajon megint olyan röhejes parókája lesz-e, mint az első részben.

»STEPHEN KING: KÖD«

»Lemezek száma: 2 lemez
»Ára: 3990 Ft
»Megjelenés: 2008. október 1..

Hamarosan kapható lesz hazánkban a Stephen King regénye nyomán született A köd című alkotás egylemezes DVD változata, s ennek kapcsán ugrunk most vissza egy kicsit az időben, hogy megemlékezzünk a tavaly októberben megjelent limitált, extra változatról, amely sokkal jobb vétel, mint a hamarosan érkező olcsóbb változat. Magáról a filmről annyit érdemes tudni, hogy egy jófajta King novellát ültet át a vászonra és a rendező nem más, mint Frank Darabont, aki olyan mesterművekkel adózott King munkássága előtt, mint a Remény rabjai vagy a Halálsoron. Sajnos a harmadik adaptációját már nem övezte akkora siker, mint az említett két mozit, de még így is egy remek horrorral van dolgunk (annak ellenére is, hogy hazánkban a mozik sosem tűzték műsorukra ezt a a filmet). Az extra kiadáson szerencsére nem spórolt a kiadó, négyezer forintért olyan csomagot kapunk, ami után minden filmmániás megnyalja mind a tíz ujját. A lemezduó első korongján kimaradt jelenetek, dokumentumfilmek és kisfilmek várják az érdeklődőket, míg a második lemezen a rendező által preferált alternatív változat is helyet kapott (fekete-fehérben). Mellette találhatunk még egy bevezetőt magától Frank Darabonttól, egy werkfilmet és újabb kisfilmeket az alkotáshoz kapcsolódóan. Akinek még nincs meg ez a díszdoboz, az ne habozzon, főleg akkor, hogyha Stephen King rajongó, hiszen bár a befejezés nem a mester elképzelése szerint zajlik le, még így is egy remek adaptációval lesz dolgunk.«

»MENTS MEG - 1. ÉVAD«

»Lemezek száma: 3 lemez
»Ára: 7990 Ft
»Megjelenés: február 24.

Nem szűnik ideheza a DVD-formátumban kiadott sorozatok inváziója és ez egy olyan tény, ami minden jóérzésű sorozatjunkie lelkét melegséggel tölti el. A legújabb érkező ismét igazi klasszikus, méghozzá a Ments meg első évada, egy szériáé, amely a New York-i tűzoltók kemény mindennapjaiba enged bepillantást (olyan zseniális színésszel a főszerepben, mint Dennis Leary). Aki ezt olvasván a Harmadik műszak című műre asszociál, az nem téved nagyot, de nem is jár túl közel, hiszen bár ez a sorozat is hasonló környezetben játszódik, sokkal szókimondóbb és erősebb történetekkel van dolgunk, mint az említett mentős-rendőrös-tűzoltós tv-szériánál. A cselekmény folyamatosan visszautal a 2001. szeptember 11-i tragédiára és igen keményen fókuszál a szereplők magánéletére is. Humoros, akciódús, de mellette mégis komoly darab ez, amely nem véletlenül vívta ki magának rengeteg sorozatrajongó szeretetét.

A hazai kiadás három lemezen érkezik igényes digipack csomagolásban, az 570 percnyi játékidő mellett olyan extrákkal, mint audiokommentárok (a bevezető epizódhoz, Dennis Leary közreműködésével), bakiparádé, kisfilmek a kulisszatitkokról és kimaradt jelenetek, továbbá egy kedvcsináló a második évadhoz (ami reményeink szerint gyorsan követni fogja itthon az elsőt). Aki tehát szereti az igényes sorozatokat és nem illetődik meg egy kis társadalomkritikától és hétköznapi vadságtól, az nyugodtan ruházzon be erre a szériára, hiszen garantáltan nem a hétköznapi amerikai szirupot fogja kapni, hanem a kőkemény, kegyetlen valóságot, kiváló színészekkel és remek történettel.«

»DVD«

»PC GURU MOZIS LEGINKÁBBVÁRÓ-LISTA

»A HOBBIT

Készül az előzmény a Gyűrűk Urához, olyan alkotókkal, mint Peter Jackson és Guillermo del Toro. Ezek a nevek már garanciát jelentenek a sikerre, de mindemellett még olyan emberek is csatlakoztak a projekthez, mint Ian McKellen. Ismét egy varázslatos fantasy köszönhet ránk és végre egy olyan kaland, amiben igen komoly szerep jut egy sárkánynak is. Várjuk nagyon...

»DR. PARNASSUS

Heath Ledger utolsó filmje, amelyet már be sem tudott fejezni, így olyan színészek fogják átvenni a munkáját, mint Johnny Depp vagy Colin Farrel. Már csak a Heath iránti tiszteletből is várólistás mozi, arról nem is beszélve, hogy olyan rendező ül a székben, akinek a Brazil című remekművet is köszönhettük: Terry Gilliam. Az idei év egyik kihagyhatatlan alkotása.

»WATCHMEN

Végre megegyezett a két nagy kiadó, így már semmi nem állhatja az útját, hogy a mozikba kerüljön az idei év legjobban várt képregényfilmje. Az eredeti verzió már kapható hazánkban is, így végre mindenki összevetheti majd a két művet. Nekünk már be van sózva a fenekünk, hiszen a látvány és a történet magáért beszél. Biztos ott leszünk az első éjféli vetítésen...

TONY PARSONS

Nem lehetsz angyal

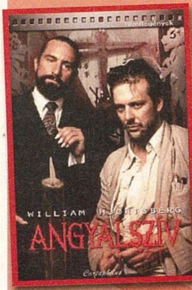
Európa Kiadó

»Az Elvis Presley halálának éjszakáján játszódó újabb Parsons-regényben a zenei lapnál dolgozó fiatalok élete is drámai fordulatot vesz, ám bebizonyosodik, hogy a barátság végül kiállja a próbát. Ha akad, aki nem ismerné még e legújabb bestseller-klasszikust, a világért ki ne hagyja ezt a szuper kötetet. Az olvasók többi részének a fenti név úgyis garancia a minőségi irodalomra.

WILIAM HJORTSBERG

Angyalszív

Cartaphilus Kiadó

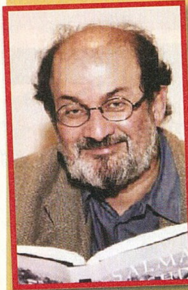


»Az egyező című 1987-es midkult thriller alapjául szolgáló kötet lapjain a filmhez hasonló alapossággal követhetjük nyomon az eltűnt énekes után nyomozó főszereplő magánkopót sátáni útján. Hjortsberg remek atmoszférateremtő képességénél fogva megelevenedik az ötvenes évekbeli New York lehangoló víziója, amely a film ismerői számára is tartogat meglepetéseket.

SALMAN RUSHDIE

Díszdoboz

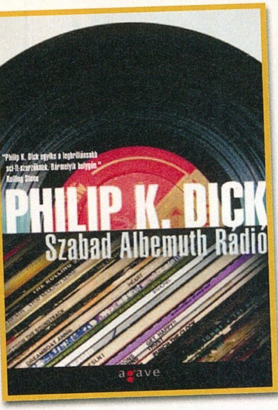
Ulpius-ház



»A fathvával sújtott indiai író öt legismertebb kötete (Shalimár.., Szégyen, Hárún..., A mór utolsó sóhaja, Az éjfél gyermekei) egyetlen praktikus dobozba gyűjtve látott napvilágot elfogadható áron, minőségi kivitelezésben, hogy elkalauzoljon titeket India és Pakisztán varázslatos mesevilágába. Mindenképpen érdemes a beszerzése, de ha a kötetek már megvannak különkülön, akkor ajándékkötletnek is bőven tökéletes...

PHILIP K. DICK

SZABAD ALBEMUTH RÁDIÓ



» Kiadó: Agave Könyvek

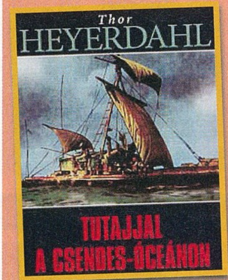
» Oldalszám: 220 oldal

» Ár: 2480 Ft

»A kiadó K. Dick életmű-sorozatának 1976-ban írt utolsó, de csak 1985-ben közzétett posztumusz regényének kiadását ismét aktuális eseményhez időzítette. Míg a karácsonyi kötet isten születésének újragondolására ösztönzött, a fenti regény az amerikai elnökválasztás kapcsán indít némi elmélkedésre. Természetesen a sci-fi műfaj alkalmazása ezúttal is briliáns mentség, hogy a valósággal való bárminemű áthallást egy laza legyintéssel a véletlen számlájára írhassunk. A végtelenül fekete humorú dicki univerzum 1960-as évekbeli Amerikájába helyezett sztorijában ugyanis egy tehetségtelen, gonosz ember lesz az ország első embere, aki háborúra uszítja hazáját a képzelt belső ellenség ellen. A saját regényében szereplőként feltűnő, háborús túlélésre játszó szerző ezúttal Nicolas Brady, aki egy lemezkiadó cég alkalmazásában álló barátja segítségével próbálja megdönteni a paranoiás Elnök rémuralmát. Bradyt a címadó Albemuth rádión keresztül egy istenszerű földön kívüli entitás támogatja az összeesküvés-elméletek hálójába gabalyodott „első ember" elleni küzdelemben. A világ egyik legjobb basszusgitárosának tartott Stuart Hamm 1988-as első szólóalbuma ugyanezzel a címmel (Szabad Albermuth Rádió) tiszteleg Dick tehetsége előtt. Miként Terry Gilliam is megjegyzi a kötet hátlapján lévő méltatásban, a Hugo-díjas író látnoki képessége zavarba ejtő. Olyannyira, hogy épp most forgatják a filmváltozatot többek közt Alanis Morissette közreműködésével, aki Sylviát, Nick titkárnőjét és szerelmét alakítja majd az adaptációban. Feltehetően a Szárnyas fejvadászhoz méltó mozi készül a könyvből, addig azonban bárkinek remek és elgondolkodtató olvasmány ez az USA történetének alternatív verzióját bemutató szuper sci-fi.

THOR HEYERDAHL

TUTAJJAL A CSENDES-ÓCEÁNON



» Kiadó: Könyvmolyképző Kiadó

» Oldalszám: 240 oldal

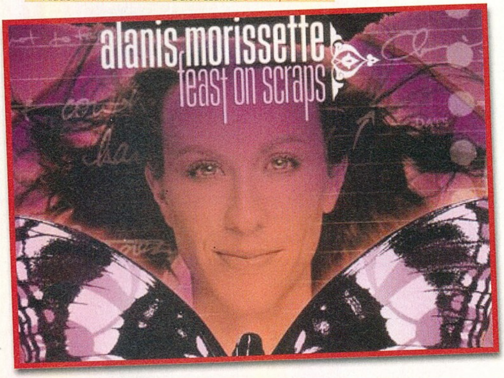
» Ár: 2499 Ft

»A hatodmagával és egy zöld papagájjal a maguk készítette balsafa tutajra szálló norvég zoológus szerző 1947-ben Peru és Raroira közt egy lélekvesztőn kelt át 101 nap alatt a 7000 kilométer széles Csendes-óceánon. Heyerdahl ezen a hihetetlen expedíción átélt emlékeit adja ismét közre az új magyar kiadásban. A nagy kaland inspirálójaként a polinéziai Fatuhiva szigetén töltött harmincas évekbeli megfigyelések szolgáltak. A helyi Tiki nevű istenség és a mondák, illetve tárgyi emlékek húsvét-szigeteki monolitokkal való hasonlósága azt a forradalmi gondolatot keltette a kutatóban, hogy korábban létezett összeköttetés a Csendes-óceán két partja, Dél-Amerika és az óceániai szigetvilág közt, és hogy Polinéziát a latin kontinens felől népesítették be az ottani indiánok. Csakhogy az antropológusok váltig bizonygatták, hogy hajó hiányában nem tehették meg az utat a korábban éltek. A rebellis tudós így tehát bizonyításként vágott neki az expedíciónak, elmélete védelmében. Bár veszedelmes úttörő vállalkozását véghez vitte, azért a memoárt olvasva kiderül, hogy az óceán nem mindig szolgált rá a"Csendes" elnevezésre – hisz bár eljutottak Tahitiig, ott hajótöréssel zárult az indián csónakban megtett felfedezőút. A hihetetlen kalandokat olvasmányos és humoros formában közreadó memoár letehetetlen olvasnivaló bármely korosztálynak.

ALANIS MORISSETTE

FEAST ON SCRAPS

»Kiadó: Warner Music »Dalok száma: 9 szám, 22 video



»Válogatásalbumot ritkán ajánlunk. A fenti kiadó „Sound and Sight" sorozatában az idén február elején napvilágot látó hiánypótló fenti cédé- és dvd-csomag azonban kivétel, mert Alanis Morissette pályáján afféle összegző mérföldkőként ismert. A 2002-es ötödik stúdióalbumot népszerűsítő nagysikerű koncertturné dalaiból és a korábbi nagy slágerekből és videókból csemegéző, kilenc saját maga által írt és előadott hangfelvételt valamint huszonegy szerzeményes dvd-t tartalmazó kollekciót mindenkinek érdemes beszerezni. Már csak azért is, mert az ismeretlen előadóból az 1996-os áttörés után szupersztárrá lett, minden idők egyik legnagyobb példányszámát jegyző 27 esztendős énekesnő ebben az évben mutatta meg leginkább kirobbanó életerejét: zenész után keresett filmsláger- és musicalelőadóvá, elismert filmes, tévés és színpadi színésznővé lett - a gyűjtemény e hihetetlen teljesítmény évének érzelmi krónikája. Hasonló pillanatot csak Madonna pályáján tudnánk kijelölni, csakhogy Morissette sikere valódi, nem a showbiz kreálmánya. A magyar származású kanadai dalszerző-gitáros-énekesnő korábbi legkedveltebb dalait tömörítő kiadvány (pl. Heands Clean, Uninvited, Ironic) igazi csemege nem csak a rajongóknak, hanem azoknak is, akik ez idáig nem ismerték a szerzeményeket, esetleg kihagyták az élő koncert varázslatos hangulatát a 2005-ös budapesti fellépésen ezzel a turnézni őszintén imádó előadóval, vagy netán folyamatában szeretnék nyomon követni az énekesnő pályáját - azaz mindenkinek.

BRUCE SPRINGSTEEN

WORKING ON A DREAM

»Kiadó: Sony/BMG »Dalok száma: 13 szám

»Szűk esztendővel a nagysikerű 2007-es Magic cédé megjelentetése után a rockzene nagyöregje immár tizenhatodik stúdióalbumával hozza lázba a közönséget. Bár ilyen legendás repertoárral már válogatáskorongokból is megélhetne élete végéig, a Főnök energiája nem csökkent, 13 vadonatúj dal szerepel a cédén. A korábbi lendület a Magic koncertturné szüneteiben sem hagyott alább, így az előadó és az E Street Band tovább folytatta a korong kezdeményezéseit, örömzenéléssel alkotva meg a korábbi alapokra építkező újabb repertoárt. A címadó dalt először az új amerikai elnök egyik választási kampányán mutatták be, így lett közismert slágerré. A politikai események ismeretében további elismerésre tart igényt, hisz a támogatott jelölt lett a befutó, valósággá lett a „dream". Nem csak Obama, de az énekes számára triplán is, hiszen a The Wrestler című mozi azonos című betétdala szintén a listák élén landolt, majd Golden Globe-bal jutalmazták, és Oscarra is esélyes. Persze ezt a gitáros előadótól megszokhattuk már, a dal a Streets of Philadelphia sikerének léphet nyomába. A hangzás kevésbé rockos, inkább a komplett amerikai zenei hagyományt egyesíti country, blues, folk elemekkel a túláradó amerikai optimizmus jegyében. Ezt tükrözi a borítón a csillagos égbolt előtt vörös ingben pózoló zenész képe, és nyilvánvaló, hogy a turnén Springsteen ismét stadionokat fog megtölteni. Addig is beszerezhető ez a jó kis korong – csak annyit jegyeznék meg, mi lenne, ha nem nyer Obama? Bár az igényes rockzene akkor is az marad, csak legfeljebb kisebb példányszámban kel el. Rajongóknak a dokumentumfilmet tartalmazó dévédével bővített de luxe edition megvételét javaslom, gyűjtők pedig dupla bakelitlemezen is megszerezhetik a világsztár egyik legsikeresebb évének krónikáját.

»TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

BEEGEES	Több előadó	Beyoncé	Több előadó	Filmzene
(válogatás)	(válogatás)	(1 lemez)	(válogatás)	(1 lemez)
Love songs	**Grammy**	**I am...**	**Valami Amerika 2**	**Watchmen**

írta» AMBER

ÍRÓ/RAJZOLÓ: SEO EUN-JIN

BORSMENTA 4

»Kiadó: Vadvirágok Könyvműhely »Oldalszám: 216 oldal »Ár: 1890 Ft

»Ismét egy lányos kötet a tarsolyban, így a kemény férfiemberek csak akkor olvassanak tovább, hogyha nem tudják, hogy mivel lepjék meg képregényrajongó kedvesüket. A Borsmenta immáron a negyedik (egyben befejező) kötetéhez tart és a szálak végre tisztulni látszanak – már amennyire a késői tinédzserek szerelmi szálai tisztulni képesek. A történet lezárásában végre mindenki megtalálja a maga párját és boldogság köszönt a szereplőkre, happy end a sok szenvedés és kavarodás után. Ha pedig ez nem lenne elég, még néhány aprócska történet is helyet kapott a negyedik kötetben, amolyan levezetésként a rajongók számára.

Ahogy említettük, abszolút feminin képregényről beszélünk, és akkor szerezhetünk igazán nagy örömet a gyengébbik nemnek ha az egész sorozatot beszerezzük nekik. A történet kellően rózsaszín és e mellé kellően mozgalmas képi világ is tárul, a könnyebbség kedvéért hagyományos, elölről hátrafelé lapozós formában. Van minden ami a sikerhez kell, intrika, cselszövés, vicces momentumok és tipikus keleti rajzok nagy szemekkel, helyenként elnagyolt, de humoros grafikákkal. Közeledik a Bálint-napi őrület, szóval ha be akartok vágódni a gyengébbik nemnél, akkor érdemes egy kis pénzt invesztálni ebbe a négyes csomagba. «

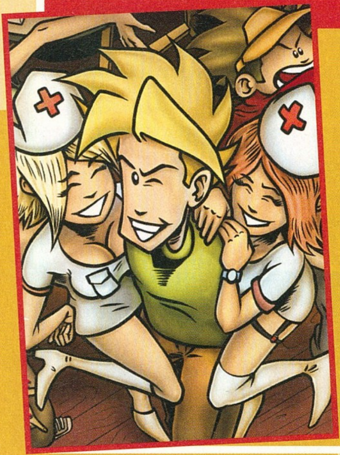
ÍRÓ/RAJZOLÓ: JUN MI-KJONG

A VÍZISTEN MENYASSZONYA

»Kiadó: Vadvirágok Könyvműhely »Oldalszám: 180 oldal »Ár: 1890 Ft

»E havi ajánlónk második kötete egy szundzsong, azaz lányoknak szóló manhwa. Nem manga, hiszen nem japán munkáról van szó, hanem koreai alkotásról, amely megjelenésének pillanatában az egyik legnépszerűbb kiadvány volt hazájában. Ez a képregény tényleg kifejezetten lányoknak szól, hiszen egy ősi legendákba csomagolt romantikus történetet kapunk. Főhősünk a fiatal Szoa, akit a faluja a víz istenének, Habeknek ajánl menyasszonynak, hogy végre esőt hozzon a vidékre. A lány be is kerül az istenek birodalmába, ahol természetesen meglehetősen sok bonyodalom vár rá, intrikával és romantikával fűszerezve az amúgy sem egyszerű képletet.

A kötet hagyományos (európai) kötésben kerül az olvasók elé, tehát nem hátrafelé kell lapozni, ami egyáltalán nem baj, hiszen a koreai rajzstílus még a hagyományos japánnál is kaotikusabb, visszafelé lapozva igazi kihívás lenne az olvasása. A rajzok szépek, habár a részletes rajzokhoz szokott szemeknek itt-ott igen sok lehet az üres, kitöltetlen felület - az összképet szokni kell, a második kötetre már fel sem tűnik a sajátos panelszerkezet. Ajánlani persze csak azoknak merjük, akik mindenevők, vagy esetleg akad olyan lány a közelükben, aki él-hal a mostanában divatos, romantikus keleti képregényekért. Ők ugyanis garantáltan imádni fogja. «



ÍRÓ/RAJZOLÓ: PÁSZTOR TAMÁS

TOMSTER HIHETETLEN KALANDJAI

»Kiadó: Kingpin Kiadó »Oldalszám: 48 oldal »Ár: 900 Ft

»Jó néhány olvasónknak biztosan nem cseng ismeretlenül Pásztor Tamás neve, hiszen számtalan rajz és illusztráció köthető a nevéhez a PC Guru hasábjairól. Az elmúlt hónapokban azonban nem találkozhattatok a munkáival, ami részben annak köszönhető, hogy az elmúlt időszakban Tomster a saját képregénykötetén dolgozott. Aki esetleg nem lenne képben, annak eláruljuk, hogy Tamás a Gurus illusztrációk mellett rendszeresen rajzolt humoros képregénycsíkokat (comic-strip-eket) is, amelyek egy-egy újságban vagy valamilyen képregényekkel foglalkozó weblapon bukkantak fel. A rajzok száma az évek során szépen gyarapodott és most jött el az idő, hogy egybegyűjtve, egységes formában kerüljenek az olvasók elé. A korábban Tomster hihetetlen kalandjai néven futó képkockák fekete-fehér rajzokat takarnak, tele élettel és dinamikával, a humorról nem is beszélve. A csíkok hol összefüggnek, hol teljesen különállók, abban azonban mindegyik megegyezik, hogy nagyszerűen figurázza ki a főiskolás fiatalok életét, legyen szó akár a tanulásról, akár a bulikról vagy csak a csajokról. Aki tehát szereti a "kortárs" magyar képregényt, a letisztult vonalakat és nem ijed meg a jófajta humortól, az nyugodtan szerezze be Tomster kötetét, hiszen egy grafikailag teljesen egyedi és humorában is teljesen elfogadható kiadvánnyal lehet gazdagabb, olyannal, amiből műfaját tekintve igencsak kevés van a hazai kínálatban. «

ÍRÓ: DEB LACUSTA, DAN CASTELLANETA RAJZOLÓ: TIM BAVINGTON, PHIL ORITZ, SONDRA ROY

SIMPSON CSALÁD - KÉPREGÉNYKAVALKÁD

»Kiadó: Cartaphilus Kiadó »Oldalszám: 130 oldal »Ár: 2480 Ft

»A Cartaphilus kiadó nem egyszeri kalandként vágott bele a képregénykiadásba, hiszen a Watchmen kötetek mellett egy második sorozat kiadását is elindította, méghozzá egy olyan címét, amely nagy valószínűséggel mindenki számára ismerős, habár rajzolt formában nemigen találkozhattunk vele eddig. Ahogy azt a cím is mutatja, a hazánkban is nagy sikerrel vetített Simpsons család kalandjai elevenednek meg a paneleken, a tv-n kívül is szórakoztatva a nagyérdeműt. Mielőtt bárki azt gondolná, hogy a televízióban vetített epizódok rajzolt változatait kapjuk, leszögezzük, hogy erről szó sincs, teljesen egyedi, külön a képregény számára írt történeteket kapunk, méghozzá az animációs széria lehengerlő színvonalán. A kötet gyakorlatilag gyűjteményes kiadvány, hiszen a százharminc oldal négy képregényfüzetet foglal magába, természetesen Springfield legismertebb családjával és az elborult szomszédaikkal, barátaikkal és rokonaikkal egyetemben. A négy füzetet magába foglaló kötet összesen nyolc különálló történetet rejt magában, tökéletesen leutánozva a tv-ben látott képsorokat, legyen szó akár a sárga emberkék mimikájáról, vagy akár a vaskos poénokról.

Minden egyes kalandban megtalálható az a sötét humor és társadalomkritika, ami az animációs széria sajátja, így akik nagy rajongói a több éve futó szériának, azok a képregényes változatban sem fognak csalódni.

Akárcsak a Watchmen esetében, a magyar kiadást sem érheti egyetlen panaszos szó sem, hiszen mind a nyomdai munkák, mind a fordítás szempontjából színvonalas kivitelezésről beszélhetünk. Éppen ezért, s mert szeretjük a Simpson családot, nagyon bízunk benne, hogy a magyar olvasóközönség is rákap erre az új képregényre, hiszen még számos mulatságos kaland vár a rajongókra. Drukkolunk tehát a Carthapilus kiadónak és a Simpson családnak, hiszen szeretnénk, hogyha még egy igényes és humoros sorozat verne gyökeret hazánkban. Ha tehát a közeljövőben ajándékozásra kerül a sor, akkor jusson eszetekbe, hogy ez a kötet tökéletes meglepetés lehet, hiszen biztos nagyon kevés olyan ember akad, aki legalább egy kicsit ne szeretné a humoros sárga emberkéket... «

»Street Fighter 4

Azt hiszem kevés ember van, akinek be kellene mutatni a legendás Street Fighter szériát - jó Capcomos szokáshoz híven a trilógiává válás után csak turbókkal, MX-ekkel, meg ki tudja még mikkel találkozhattunk - egészen mostanáig! Érkezik a legendás sorozat legújabb felvonása, amelyben a régi idők grafikai stílusa ütközik a 3D-vel, hogy egy modern, új generációs köntösben a mostani generáció előtt is felfedje, miért is dobálták bele milliónyi húszast a masinákba a játéktermekben annak idején! Régi ismerős karakterek és soha nem látott szereplők, számtalan aréna, és hihetetlen hangulat - ez vár ránk a Street Fighter negyedik részében, amelyet jövő hónapra kipróbálunk nektek! «

»Resident Evil 5

Bár a Resident Evil széria a harmadik rész óta nagyon nem hasonlít a műfajteremtő klasszikushoz, kevesen vannak, akik ezt felrónák neki: a pörgő akciót, látványos grafikát, és kellemes izgalmakat nyújtó negyedik rész akkora kasszasiker lett, mint az előző felvonások összesen - nem csoda hát, ha érkezik a folytatása. Leon helyett Chrissel, Kelet-Európa helyett Afrikával, magányos barangolás helyett egy csinos leányzótárssal szállhatunk szembe az aktuális gonosszal, aki az összes szalmakunyhó lakóból vérengző bestiát faragott. A pergő akciójátékot akár kooperatív módban, egy barátunkkal vállvetve is végigizgulhatjuk, a monoton darálást pedig időnként egy-egy izzasztó kalandelem szakítja majd meg - minden adott tehát a minőségi szórakoztatáshoz!

»The Godfather 2

Egyszer egy napon az EA tőled is kér egy szívességet - most éppen azt, hogy a meglehetősen középszerű első Keresztapa után helyezd bizalmadat a folytatásba. A meglehetősen ötlettelen, de nagyon hangulatos GTA klón után a folytatás stratégiai elemekkel, a filmektől elütő történetszálakkal, és hihetetlen új generációs grafikával próbálja meg meggyőzni a Mario Puzo könyvén alapuló filmsorozat rajongóit az új rész vásárlására. Bár az előző felvonáshoz képest gyakorlatilag sajtócsend van a folytatással kapcsolatban, annyi bizonyos, hogy az EA új, minőségközpontú iránya talán jót tehet a The Godfather 2-nek - jövő hónapban kiderül!

Teljes játék:

»SAM & MAX

AZ ELSŐ SZEZON (MAGYAR FELIRATTAL!)

Az eredetileg 1993-ban megjelent Sam & Max Hit the Road címet viselő grafikus kalandjáték az akkoriban főleg ebben a stílusban maszatoló Lucas Arts egyik legnagyobb húzóneve lett - a kalapos, ballonkabátos kutya, és a szociopata vérengző nyúl történetét elmesélő program aztán sokáig csendben maradt, hogy végül epizodikus formában, a Telltale Games húzóneveként térjen vissza. A teljes első szezont (vagyis hat, egyenként pár óra alatt kivégezhető fejezetet) tartalmazó Első szezon sokak szerint méltó lett a nagy elődhöz - ezt pedig most ti is letesztelhetitek, hiszen a következő Guruhoz minőségi magyar felirattal kapjátok majd kézhez a humorban, fordulatokban és élvezetes feladványokban gazdag point'n'click kalandjátékot!

SAM & MAX

Játékdemók: Defense Grid / F.E.A.R. 2: Project Origin / Puzzle Quest: Galactrix

Shareware játékok: Chicken Invaders 3: Christmas Edition / Azteca / Fairy Jewels / Finding Doggy / House of Wonders the Kitty Kat Wedding / Mr. Biscuits: The Case of the Ocean Pearl / Mushroom Age / Totem Tribe / Turtix Rescue Adventure / Westward III: Gold Rush

Ingyenes játékok: Mini Golf Maniacs / AfterBurner / Dizzy Lost Island

Háttérképek: Halo Wars (2db) / Bionic Commando / FEAR 2: Project Origin / Empire: Total War (2db) / Mirror's Edge / Lord of the Rings: Conquest / Tom Clancy's: HAWX / Warhammer 40k: Dawn of War 2 / Cryostasis / Saint's Row 2 (4db)

Játékelőzetesek: Crimecraft / DC Universe Online / Empire: Total War / FUEL / Godfather 2 / Monsters and Aliens / Stormbirds / Tom Clancy's HAWX (3db)

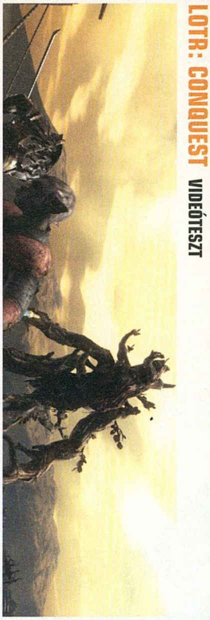
Javítások: Fallout 3 v1.1.0.35 / Grand Theft Auto IV v1.0.20 / Mirror's Edge v1.01

Mozielőzetesek: 9 / Killshot / Street Fighter / The International / The Last House on the Left / X-men Origins: Wolverine

PCG Live-tesztek: Bolt / Rise of the Argonauts / Saint's Row 2 / Mount and Blade / Lord of the Rings: Conquest

Turkáló: Számítógép-védelem: Ad-Aware 2008 v7.1.0.11 (frissített definíciós fájlokkal) / AVG Anti-Virus 8.0.176 / Avira AntiVir Personal v8.2.0.337 / Comodo Firewall Pro v3.5.57173.439 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített definíciós fájlokkal) | CD/DVD írás: Burn4Free v4.6 / Ashampoo Burning Studio v6.75 / DeepBurner v1.9 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v8.12 és nVidia Forceware 181.22 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: Total Commander v7.04a / 7Zip v4.62 | Képkezelés: Hypersnap v6.31.01 / IrfanView v4.23 / Paint.NET v3.36 / SnagIt v9.1.0 / XnView 1.95.4 | Multimédia: CDEx 1.5.1 / K-Lite Codec Pack v4.5.3 / Quicktime Player v7.6 / RocketDock v1.3.5 / VobSub v2.23 / WinAmp 5.541 / XviD v1.1.3 codec | Rendszer: Smart Defrag v1.10 / Glary Utilities v2.10.0.662 | Egyéb: OpenOffice v3.0.0 Magyar

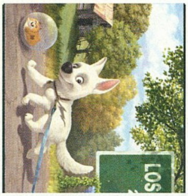
LOTR: CONQUEST VIDEÓTESZT



PQ: GALACTRIX
DEMO

F.E.A.R. 2
DEMO

BOLT
VIDEÓTESZT



pcguru DVD **PORT ROYALE 2** **2009. 03.**

SAINT'S ROW 2
Videóteszt

MOZIELŐZETESEK
Újdonságok a filmek világából

03. pcguru DVD

PORT ROYALE 2

A LEGFRISSEBB
MOTORREVÜ MÁR
AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!
2009 MÁRCIUS
A VEZETŐ MOTOROS MAGAZIN
MOTORREVÜ
HA ÖSSZECSAPNAK
A V2-ES
IZOMGÉPEK...
• Moto Guzzi Griso 8V
• Harley-Davidson XR1200
• Ducati Monster 1100
HERNYÓBÓL
PILLANGÓ
Yamaha XJ6 Diversion
HOGY JOBBAN
CSÚSSZON
Amit a motorolajokról
tudni érdemes
TÚRA: Szédületes utak a katalán
szent hegységben
Yamaha R1
VILLÁMLÁS ÉS
MENNYDÖRGÉS
ÁRA: 790 FT
CSAK
790Ft

Vegyes átlagfogyasztás: 4,5–7,6 l/100 km, CO_2-kibocsátás: 119–181 g/km. * A kedvezmény a Fresh felszereltségű, 1,4 TDCi, 68 LE, metálfényezéses, **készleten lévő modellekre vonatkozik. A készlettisztító ajánlat csakis készletes, a programban részt vevő, kijelölt modellekre vonatkozik, a készlet erejéig.** Az ajánlat a 2009. február 1-től február 28-ig kötött vevőszerződésekre vagy a készlet erejéig érvényes. További információk a részt vevő márkakereskedésekben. **Ford**Vonal: 06 40 200 024, www.ford.hu. Az autó illusztráció.